No. 8

大空戰土VII角色舞台完全披露

置達2各角色必殺拔

十連拔一次至介細

原卷砂坡至多至齊

入實驗室襟緊急擊 犯行寫真

ENEMY ZERO

VANDAL HEARTS

特持特 保保克羅斯物語 BELTILOGGER9 KOWLOON'S GATTE

VIRTUAL ON 龍虎之拳外傳 VIRTUA FIGHTIER 3

PS大戦略
NAMCO 博物館 VOL3
TITAN WAR
DRAGON FORCE
女神異聞錄
模擬城市Jr.

少年街霸2大特集

WEELS OF THE COMPO

BIO HAZARD HARD & EASY MODE 全攻略一次搞掂 18 禁 CAN CAN BUNNY 成功追女秘笈



TM



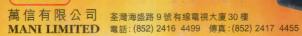














TM & © 1995 NINTENDO ALL RIGHTS RESERVED





Nintendo GAME BOY:*



Code No.: GT9608-MA

★: WEEKLY FAMICON TSUSHIN © 1995 ASCH CORPORATION, ORIGINAL JAPANESE LANGAUGE ARTICLES ARE PUBLISHED BY ASCH CORPORATION

GAME 通信 is registered with the HK Government and is published under the authorization of ASCII Corporation, Japan. No part of this publication, including written and pictorial materials may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior written permission of the publisher.

● PUBLISHER / DANIEL CHIM ● CHIEF EDITOR / WESLEY CHU ● EDITORIAL TEAM / NICK LI / WONG KWOK WAI / VENUS YEUNG / IVAN FU / CHIU HON LIM • IN-HOUSE TRANSLATOR / MASAKI SATO / HATAYAMA TETSUYA • GRAPHIC DESIGN TEAM / DWARVEN LAI / BOB YUN / KAN YEE KAM / PATRICK WAN / JOHNNY VIP / KENNETH CHAN / JOE WONG / JCY YELING / CANDY LEUNG • CONTRIBUTING TRANSLATOR / SHUM SALKIT / CHING CHING ● COVER ILLUSTRATION / ANYMATION ● DISTRIBUTION AGENT / NG HING KEE BOOK & NEWSPAPER AGENCY / MANI LÍMITED ● COLOUR SEPARATION BY: NEW ARTS GRAPHIC REPRODUCTION CO., LTD. ● PRINTED BY: LOONG WAH PRINTING & BINDING CO., LTD. / FLAT A, C & D, 15/F AIK SAN INDUSTRIAL BUILDING, 14 WESTLAND ROAD, QUARRY BAY, HONG KONG. TEL: 2562 2321 FAX: 2811 1910

露2大特集及各式秘技

CAN CAN BUNNY

92

BIO HAZARD 兩種模式全攻略	通信報
鐵拳2各角色必殺技、十連技一舉列出	76

太空戰士VII PREVIEW

34

KOWLOON'S GATE

12

CONTROL OF THE PROPERTY OF THE	and the second s
BIWEEKLY通信	4
TOP 30排行榜	11
TODAY SHOWING	
◎ 風水回廊記	16
TITAN WARS	20
●麻雀 R	21
● 電腦圖書童話	106
究極攻略	
ODRAGON FORCE	67
特報	
● KOWLOON'S GATE	12
●保保克羅斯物語	17
BELTLOGGER 9	108
超亂舞新聞	
● 龍虎之拳外傳	26
3DO	
• DEFCON 5	28
OVGOAL SOCCER '96	29
OVIRTUAL ON	30
●太空戰士VII	34
DR. GAME	50
浪漫冒險譚	51
RPG物語	59
新作SCHEDULE	61
GAME情報資料館	
● 卒業R	63

	personal and the second
●鐵拳 2	7ổ
緊急速報	
VANDAL HEARTS	22
●犯行寫真	44
● 女神異聞錄	72
ENEMY ZERO	104
●少年街霸 2	92
遊戲業界戰國時代	101
●大戦略	102
VIRTUAL FIGHTER 3	107
●NAMCO 博物館VOL.3	110
●模擬城市JR	112
禁斷之秘技 (PART 1)	113
機迷加油站	
禁斷之秘技 (PART 2)	
動畫金魚眼	124
NEW SOFT	125
遊戲獎門人	130

-		
9	SUPER	FAMICOM

- GAME BOY
- VIRTUAL BOY
- SEGA SATURN
- ARCADE GAME
- NINTENDO 64

MEGA DRIVE

- NEO•GEO
- PERSONAL COMPUTER
- 3DO
 - PLAY STATION
- PC-FX



編者的話



製作期間,可以説只有一些「雞肋」的 遊戲推出,令人提不起興趣,不過,由於 我們是翻譯自日文版,原裝日文版在資訊 和新遊戲介紹方面是強項,所以讀者可以 自我們當中得到最新的遊戲資訊,例如 PS 的《太空戰士VII》、以九龍為題材的《 KOWLOON'S GATE》…等,如此詳盡介 紹新遊戲,亦是只有我們才能做得到。

沒有好玩的遊戲,一方面是令人覺得 沉悶,但反過來説卻會令一些強勁之作更 形突出,例如《BIO HAZARD》,肯定令 人玩完又玩,爆機一次後「換衫」再爆機, 所以今次我們一次過將男主角及女主角的 模式全攻略獻上,圖文並茂,完全無欠。

而SS方面,也有令人驚喜之作,那 就是《CAN CAN BUNNY》,我們介紹追 求其中四個女主角的攻略,由於那是 18禁 的遊戲,所以某些情節或字眼會刪減了 希望大家了解。

《CAN CAN BUNNY》有刪減,但《少 年街霸2》則是全線出擊,今次勁量刊出分 析文章及披露各式秘技、攻擊技、屈招、 假技…等,遊戲迷絕對不容錯過。

朱天堂

衝擊!

GAME行業 大變動!!

~已經蓄勢待發~

1996年3月,3條重大消息震撼了日本遊戲界!

首先要再了解各廠商當時動得如何吧。3月7日,世嘉公佈將簡化版新型 SATURN以2萬円發售,這等於減價一萬五千円。同一日, SCE 亦宣佈發動促銷 PLAY STATION的新一輪攻勢,即在主機上再加一個手掣及 MEMORY CARD,但在價格

方面維持 2 4,800 円,實質上這可說是減價 5000 円,價格水平與新 S S 大致相同。而第二天, 3 月 8 日,任天堂發表將 NINTENDO 64 延期至 6 月 23日發售。

雖説是時值年度之末,但 這次變化不是變得太突然而太 急劇了嗎?

「其實在遊戲界中早就流傳一個傳聞:任天堂要於3月8日召開「初心會」(經營該公司有關商品的批發商之組織)的會議時,很有可能會同時對外發表拖延 N64 的發售日。所以很多人認為,世嘉及 SCE刻意選擇於其前一日而宣佈硬件減價,以求擴大宣傳效果」。(消息人士)

原來世嘉與 SCE 均要針 對任天堂!?





▲無論在本港或日本,「SS及 PS大減價」此一消息給機迷帶來 了特大衝擊。在日本國內不少人咬 牙跺腳:我剛剛才買了SS啊!

上期本刊你看過了嗎?

三大次世代主機之變,變,變 !!

NINTENDO 64 將發售日延至6月23日



▼N64 的發售日已延期至六月二十三日。任天堂室佈這個消息時,亦發表了三種第一批遊戲軟宣佈這個消息時,亦發表了三種第一批遊戲軟

簡化型新 SATURN 價格為 2 萬円



▲穿着白衣的簡化版SS令人感到形象大變。手掣上的彩色掣鈕相當標緻。

PLAY STATION 實質性減價 5000 円



▲PS撤銷開放價格制,又回到定價之路了。但 這次大削價大受機迷的歡迎。

硬件再減價有何背景呢

相信就各位讀者而言,S S及PS的減價是一個意外驚 喜吧。而還未擁有這兩種次世 代主機的日本機迷所關心的, 當然是實際零售價會如何了。

「其實兩種硬件的批發價 都被設定於較高的水平,就是 説如果零售店實行再減價就沒 有他們的份兒了。所以,實際 零售價的水平該與定價大致相 同」。(某遊戲店採購部員工)

可知產銷方面已作了最大 限度的讓步,看來暫時消費者 不能期望再進一步的優惠吧。

「最要緊的便是普及硬 伯……我認為這次實行減價之 所以,是因為世嘉及 SEC 均 持有這種想法。硬件的普及率 高了,自然便會增加軟件方面 的需要,這樣才可在硬軟兩方 面得到利益,產銷雙方都很開 心。也可以説,是重視用戶立 場的(先苦後甜)之計 |。(消息 人十)

世嘉及 SCE 均堅持着「年 內要完成總售量超過 500 萬 部 | 的旗幟,大攻勢已經發動 7 12

SPRING 世嘉 ◆世嘉召開了記者招待會而大大宣 傳減價措施。副社長入交先生表情 似是得意洋洋? SEGA ▶ 這次 SCE 以書面的形式宣佈了新 價格。圖為發表減至29.800 円時的 記者招待會。 SCE

SS 遊戲會否漲價?

有關SS的消息尚有一 條。

「其實世嘉方面這次實行 減價的同時,也決定了提高我 們獨立軟件開發商支付給世嘉 的生產手續費。新措施是每一 個軟件多收200円」。(某軟件 開發商有關難人士)

游戲軟件的生產成本既然 如此增加了,是否便有可能會 將零售價隨之提高?

「據説,世嘉打算要維持 目前的軟件零售價,只將批發 價適當調升。而因為這個升幅 則歸於軟件開發商,所以也有 人指出SS版游戲的每一個平 均利益額多於其他機種的」。 (消息人士)

這一點,我們機迷似平可 以放心了。



戲已較豐富 世 嘉牌之SS版游

N64 全靠「瑪利奥」了!

大家都已知道, 任天堂宣 佈將 N64 延期至 6 月23日發售 了。對其原因方面,該公司指 出:有關採購半導體的工作並 不太順利; 開發軟件工作需要 多些時間。尤其對開發《超級 瑪利奧 64 》的工作方面,任天 堂表示「要開發具有與以往遊 戲不同的,新鮮的(好玩)及 (有趣)這兩種感覺的遊戲,一 直以來我們為實現此目標而積 極進行開發工作,而開發工作

組再三要求給多點時間……」

「瑪利奧」本來是個任天堂 遊戲中最紅的角色,而《超級 瑪利奧 64 》 便是 N64 版第一 批遊戲中吸引力最大的一種, 我們再等吧!



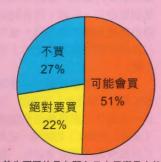
天作之合。

機迷們有何高見?

正如本刊於上期介紹,過 年以來遊戲界內頻頻發生「重 大事件」,令人感到天下之大 亂已經開始了。那麼,日本普 通機迷對這次大變動有甚麼看 法呢?在右方所示的是本刊日 文版於東京秋葉縣所進行的調 杳之結果。



●你要買廉價版SS嗎?



首先要問的是有關在日本反響最大的 驚人消息:發售廉價版 S S 。超過七 成受訪者 (未擁有SS)表示「既然價 格已降到這樣水平,可以考慮買」。

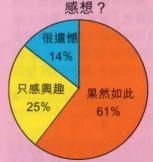
100 人緊急調查 1

●你要買實行了實質減

價的PS嗎? 不買 30% 可能會買 58% 絕對要買

實行實質性減價的PS又如何呢? 結果與SS大致相同, SCE 的這一 措施刺激了非PS用戶,很多人認 為「現在該買PS的時候了」。

●對延期 N64 發售有何



對 N64 的一拖再拖,機迷們有何看 法呢?原來不少機迷早就預料到此 事,因此接到任天堂方面的公佈後 並不感到意外。

SQUARE 正在準備的便利店銷售系統到底會如何呢?

除了在前面介紹的硬件之變以外,另外亦有軟件方面的大變動: SQUARE 於 3 月 7 日宣佈成立經營遊戲軟件的發公司「DEGICUBE」,並計劃從11月 1 日起,通過該公司 在便利店銷售 SQUARE 所開發的遊戲。參加此一至新銷售系統的便有 SEVEN ELEVEN JAPAN 、 FAMILY MART 及 CIRCLE K 3 家便利連鎖店,均是擁有強力銷售網絡的「便利店之雄」。

一談到 SQUARE,很多人可能會想起「投奔PS」之一大事件吧。沒錯,該公司較早前發表放棄「任天堂的親信」之地位,而謀求在PS(及 WINDOWS 95)的天地大力發展。但在日本國內,PS版軟件的流通工作均是由 SCE 親自一手管理的。故此可說大改變PS版遊戲的流通結構。

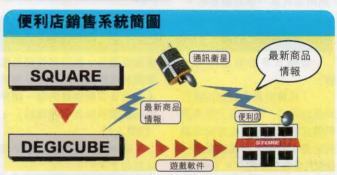
「因為在便利店賣遊戲軟件,我們便可 24 小時提供服

務,對機迷們來說也能在自己的家附近隨時買到遊戲,雙方都有好處嘛。另外,因為我們合作的各公司在所有便利店裡設有電腦網絡系統,所以可隨時掌握非常正確而及時的供求情況。若能合理利用這個系統,自然便會有利於我們的生產工作吧!」(DEGICUBE ◆ 鈴木尚社長)

據透露, SQUARE 計劃 在各便利店中開設遊戲軟件的 小專櫃,並使用電視機 24 小 時播出利用衞星電視系統的情 報節目。這「情報」之內容當然 以軟件方面的消息為主,如介 紹新作遊戲等。

通過這次合作,到底 SQUARE會成立多大規模的 銷售網絡呢?上述3家公司所 擁有的便利店共達1萬4000 間之多。此外,SQUARE正 與在日本西部擁有地盤的 LAWSON恰談合作事宜,估 計最後會擴大到近2萬間的規 模!

就日本大部份機迷而言,在自己的家附近大概會有這3公司當中的那一間便利店。尤其是在城市地區,如果在便利店開始銷售軟件的話,定會大大改變機迷的「遊戲生活」了。



▲批發商 DEGICUBE 從廠商 SQUARE 收到商品(遊戲軟件),跟着向各便利店交貨。另外, DEGICUBE 製作有關遊戲軟件的節目,通過衞星電視系統播出。可謂服務十分周到。

在便利店賣遊戲是否會如此?

在便利店賣遊戲軟件…… 其具體計劃到底會如何呢?請 先看看在下方所示的便是由 DEGICUBE 製作的遊戲專櫃 之想像圖。

機迷可通過衞星電視了解遊戲情報,便在下方商品中選購自己所喜歡的軟件。使用衞星電視的遊戲情報會由DEGICUBE製作的原創節



▲這樣,陳列在旁邊書架的遊戲雜誌 亦會受到歡迎吧!?

目,該公司表示,不想在節目 中只介紹新作遊戲,而想製作 一個具有吸引力的有趣節目。

據該公司透露,在店裡所陳列的遊戲陣容會根據機迷們的歡迎程度及實際銷售統計而變化。有關數字是每天會由全國的各便利店通過電腦網絡系統每天提供。因為DEGICUBE 日日基於最新統計決定交貨數量,少有會發生「對不起,已經賣光了」等情況吧。

該公司也有計劃將來把經 營範圍擴大到攻略指南、音樂 CD及個人電腦軟件等,一句 話,要將便利店變成一個各種 最新情報的發信基地。

初心會亦要重新成立了!!

其實,任天堂方面亦有可 能會着手改革流通環節。

一直以來,經營任天堂牌 有關商品的批發商均屬於名為 「初心會」的同行組織,但該組 織已於3月撒消,並成立採用 新制度的另一組織。因為新組 織仍然使用原來的名稱,也可 以説這是經過制度改革的「初 心會」。

該組織未必如舊初心會那般只具有「聯誼會」之功能,而是一個能抓住實際業務而推進「流通之健康化」的組織。故此其成員資格亦將更加嚴格,各加盟公司須滿足經常參加有關會議,遵守保秘規定等條件。就是說,「任天堂幫」要在新主

機 N64 即將登場之際,實現提高各成員的業績及經濟效率,解決流通環節上的問題等種種目標。

「具體來講,新組織要強 化對垃圾遊戲等(惡貨)的監 督,以防止供過於求及隨之而 來的售價大跌之弊。」(流通行 業有關人士)



▲至於會否接替舉辦展覽會業務,新初 心會至今仍未作出決定。

便利店銷售系統會對遊戲界有何影響?

SQUARE 所推出的「便利店銷售系統」真為驚人之舉,到底它會對遊戲界有甚麼影響呢?本刊日本版為探討這一疑問,便對 DEGICUBE 的鈴木社長進行了採訪。

首先要了解較為基本問題, DEGICUBE 所經營的軟件是否只限於 SQUARE 的商品?

「並不是這樣的,我們正在向其他軟件開發商呼籲參與呢。還有,我們也不是計劃只經營PS版遊戲軟件,而目前打算搞其他CD-ROM軟件,比如説SS版遊戲及對應於WINDOW95的軟件等。」(鈴木社長)

那從另一角度來講,



▲到底會有何種陣容在便利店登場 呢?真想令人早點知道。

SQUARE 的 P S 版遊戲以後 只會在便利店買到?

「不會,我們也不認為能即時實現『要買遊戲軟件就去便利店』的情況。大概一段時期內,部份商品也會經過目前SCE的通道向遊戲店流通吧。」(同)

但其實遊戲店方面亦有另 一看法。

「我們認為,便利店銷售 系統定會對遊戲店構成相當大 的威脅。若形成了一種『軟件 屬於便利店,硬件屬於遊戲店』的銷售結構,那就會作不 了這一行了。」(某遊戲店採購 部門人士)

而鈴木社長對此表示: 「在便利店賣遊戲軟件時總時 有『地方小』的制約,而遊戲店 就在方面大可發揮,品種繁多 算是一大優勢,所以我們以 為,兩者便可以維持,兩者便 可以維持『和平共處』的關 係。」

到底這一方面會有怎樣的 結果,看來在實行新系統之前 找不到答案……。

怎樣應付隊潮呢?

店對強勁對手的出現

◀ SQUARE 發售《FF VI》時亦出現了排 隊輪購的現象。近 2 萬間便利店一打進遊 戲零售市場,便可將之分散,防止發生混 朏?

其實,除了 SQUARE 正在準備全新流通網絡之外,亦有大廠商 KONAMI 日前表明要從 4 月起將自行開發的 P S 版遊戲通過獨自的網絡銷售,而不利用 SCE 的流通機構。據透露,該公司的想法是「自己推銷自己產品,好處更會

至於其計劃的具體內容

多。

KONAMI 方面迄今還未對外公開,但無論如何這亦與 SQUARE一樣,是離開 SCE 而走獨立之路的嘗試之一。

總之,這短短的幾個月內 在日本遊戲界發生了幾次超級 事件,便利店銷售系統、SS 與PS的大減價,以及N64發 售日拖延……似是要進入「革 命之秋」?好戲在後排啊!

SQUARE 之美國大戰略

其實 SQUARE 在美國方面亦有新動作了。 3 月 6 日該公司宣佈在美國洛杉磯開設新公司「SQUARE L. A.」。這家新公司的活動要以研究開發 3D CG 為主,而這方面的工作就決定推出 P S版遊戲的 SQUARE 而言絕對不可缺少的部份。SQUARE 亦表示,開設這公司的最大目的是引進荷里活的 3D CG 技術,以提高日本遊戲此一方面的水準。

據說 SQUARE L.A. 亦會從 事將《FF》系列等 SQUARE 牌 超任版遊戲移植到 WINDOW 95 上,以及開發可容易自行製作遊 戲的開發工具等各種業務,這也 是引人注目的計劃呢!

離開任天堂而参加PS幫, 推出便利店銷售系統,以及要在 美國準備新戰略,看來 SQUARE 已成為遊戲界之風雲 角色了!!



▲宣佈成立後 SQUARE L. A. 舉行 了聯誼會。遊戲界「名士」坂口先生 (SQUARE) 及新公司的美國成員。

100 人緊急調查 ②

●若可在便利店買到遊 戲,你覺得如何呢?



在便利店賣遊戲軟件……因為這是 前所未有的新嘗試,機迷的反應亦 成為兩極分化了。但大都受訪者均 認為:便利店實力雄厚,不可忽 想。 ●機舖還是便利店,你 要在那一方買《FF VI》



與「遊戲店」的機迷大大多於「便利店」了。是「老地方選是令人放心」?也許因為在遊戲店之「聖地」秋葉原進行調查之故……?

BI weekly Miff famitsu





《小湖和篇

小姐大競

KONAMI 於 3 月20日在東 京厚生年金會館舉行了「'96 KONAMI 心跳回憶小姐競 選 | 。這個選美的目的是: 在 普通女孩子中發掘一個能代表 戀愛遊戲《心跳回憶》形象的美 少女。

這雖然不是「日本小姐」之 類的大型選美,但參選者竟達 4752 人之多,可知東瀛少年 少女們對《心跳回憶》的支持程 度。

這次選美的評審方法較為 嚴格,參選者先要通過3次書 面評審的「第一次選考」後,再 須在國際網絡上進行投票的

「第二次選考」中當選,才可參 加當天的總決賽。相信其過關 之難,遠遠超過任何 RPG 遊 戲。

登場在這最後一段的 10 個佳麗中,得到后冠的是讀中 二的栗林三枝小姐。你認為她 像不像藤崎詩織?

另外,在這次選美活動中 亦有《心跳回憶》等KONAMI 的大紅系列遊戲裡擔任配音的 15 個配音員登場,並進行迷你 遊戲、小演唱會等有趣項目, 由於在場的均為《心跳回憶》的 熱烈信徒,當然對這種意外驚 喜拍手叫絕了。



▲總決賽現在開始了! 10 個佳麗皆為具有「心跳」色彩的美少女?

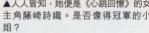
> 學唱歌、演技都要計分,對

▼評選委員長是 KONAM





▲人人皆知,她便是《心跳回憶》的女 主角藤崎詩織。是否像得冠軍的小



◀ 終於通過所有難關的栗林三枝小姐 在得冠軍的一瞬間不熡得含淚了。

得獎佳麗臨記者招待會

■ KONAMI 計劃要栗林小姐在於 7月推山的《心跳回憶》 SATURN 版的電視廣告中登場。相信以後



會有多次機會見到她吧!



女演員」。祝她成 祝她成功! 「想成為個



國府田真理子擔任了選美主▶很多機迷及動畫迷支持的 ,又披露歌聲





▼與 KONAMI 遊戲有緣的配音員

BI WEEKLY MAR FAMITSU



任天堂到底怎麼了?以廣告招 收《揮利康 PROCE

任天堂最近在各日本遊戲 雜誌上刊登的廣告(右方圖片) 已成為機迷們的熱門話題。這 個廣告的主題為招收人材,目 的是強化《超級瑪利奧 RPG》 開發工作組的陣容,而且這是 NINTENDO 64 版呢!

其實超任版《超級瑪利奧 RPG》是該公司與 SQUARE 的 共 同 開 發 之 作 , 但 SQUARE 早已發表以後要大 力推出 PLAY STATION 版遊 戲,並表示暫時沒有計劃開發 N64 版遊戲。任天堂的此一廣 告是否與這種情況有關?



装有 MODEM 的 新型 SATURN!?

世嘉方面日前绣露,該公 司正在開發具有電腦通訊用 MODEM 機能的新型 SAT-URN | INTERNET SATURN 」,擁有它便可隨時參加國際 網絡了。擔任開發的是該公司 的美國據點 SEGA OF AMERICA (SOA),是否因 為在美國開發,不會在日本國 內發售?

[INTERNET SATURN] 確實於美國正在開發,因為本 來這個商品瞄準個人電腦的普 及率領頗高的美國市場。至於 在日本市場方面,暫時沒有發 售計劃。不過,現在我們又有 準備把價錢1萬5000円左右 的 SATURN 專用 MODEM 在 日本國內發售,若買它, SATURN 的用戶就可以利用國 際網絡服務了。| (世嘉)

也許,在 SATURN 頗為 流行的日本市場不需要推出此 一新型。總之經過幾次減價大 戰, SATURN 的零售價已減 至2萬円,再買 MODEM 的話 便可擁有與那些 500 美元個人 電腦(約5萬円)同等機能了。

「不是, 這次廣告與 SQUARE 方面的事情全無關 係。因為我們公司早就有「發 掘隱藏才能|這種方針,登廣 告也是其且體行動シー」(任天

無論如何,機迷們所關心 的焦點所在當然是:《超級瑪 利奧》 N64 版何時以何種形式 發售呢?尤其是使用盒帶,還 是磁碟系統呢?這些真想令人 早點知道。

「對發售日我們還沒有定 案。至於使用盒帶還是磁碟的 問題呢,要看看正在招收的人 材們想得如何,但大概他們會 決定使用磁碟系統吧 | (任天

看來任天堂方面亦未有任 何具體計劃。到底會否有遊戲 界的新星登場呢?會有甚麼與 超任版不同之處呢?我們等着 看吧。



這個廣告你 看到了嗎?

- ◀ 任天堂亦在招收編導。據説 「瑪利奧之父」宮本茂先生會統 管整個開發工作。
- ▼這是大受好評的超任版《超級 瑪利奧 RPG 》。N64 版到底會 如何呢?





- ▲N64 版《超級瑪利奧 64 》。相信新一 級《超級瑪利奧 RPG》亦會以其標緻
- 任天堂以廣告戰術招收人材的前 例。據説這時聘用的人已編成工作組 從事開發軟件。是否 N64 版遊戲呢?





新組統 CESA 目前準備今夏舉 辦 GAME 大展覽!!

3月15日,日本遊戲軟件 開發商所組織的 CESA (COMPUTER ENTER-TAINMENT SOFTWARE ASOCIATION) 召開了説明 會,介紹該組織預定於今夏 所舉辦的展覽會之有關消 息。

這個展覽會的正式名稱 為「TOKYO GAME SHOW '96」,目前計劃於8月底在 東京有明的東京 BICSIGHT 舉行。出展者共會有 100 家 左右。其中亦包括在 CESA 的成員廠商之外的遊戲軟件 開發商,可謂會是在日本國



你來參觀吧!!



▲展覽會場東京 BICSIGHT。

內舉行的此類展覽中規模最 大。

各種行內組統所舉辦的這 種展覽往往只介紹新作遊戲, 但據 CESA 發表, 他們正在 準備的與這些以往展覽會不 同,除有展覽新遊戲軟件外, 另有各類講座等,看來內容相 當豐富。

展覽日期為8月22~27 上午9時半至下午6時,入場 費小學生為 500 円,中學生以 上為 1000 円。

BI WEEKLY MAR FAMITSU

SOFTWEAR

由三冠練馬師監修的 SUNSOFT 新作跑馬遊戲

SUNSOFT於3月12日召 開了記者招待會,介紹該公司 即將推出的 PLAY STATION 版新作跑馬遊戲《 VIRTUAL GALLOP 騎手道》的有關情 報。

在這個遊戲中,玩者要作 為馬師進行賽事。監修遊戲的 是在日本國內名牌賽事中得3 冠的名馬 NARITA BRIAN 之 主馬師南井克已先生。他表 示,「我從各方面向開發工作 組提供意見,可以説,這些是

我在賽事中所得到的一切經 驗,如繮繩的拉松該如何、怎 樣決定最好綫路等。|可見他 對這個遊戲的開發工作非常積 極,相信此一遊戲具有頗高的 「真實度」,玩者可十分體驗馬 師的樂苦。

另外,在狺次記者招待會 中亦有日本著名的馬事記者諸 星由美小姐參加與南井先生進 行了對話,介紹對開發工作及 真實賽事的「秘話| 等各種話



▲南井先生與諸星小姐的特別對話介 紹了不少開發秘話。

騎手道 制作発表

南井先生及諸星-期六賽馬直播」 者松本春夫先生 的主 姐-東

冠馬師挑戰游戲!!



▲名馬師南井先生要挑戰賽馬遊戲! 但看看其神情,好像已陷於苦

▲這個遊戲採用了馬師的視點, 頗為新 鮮。操作方面亦富有真實感覺!

若不訂購不能到手《龍虎之拳



外傳》特別收藏版!! SNK 預定於 6 月發售 傳 NEO GEO CD 機迷收藏

NEO GEO CD 版對戰格鬥 遊戲《ART OF FIGHTING 龍虎之拳外傳》,而該公司 最近透露-條好消息:若 在4月1日至29日間預購 這個遊戲,便可購買附加 種種優惠的限數版《 ART OF FIGHTING 龍虎之拳外

這個《機迷收藏版》的 遊戲內容與一般版本並無不 同,便是附有《龍虎之拳外 傳》精製硬幣、精製盒裝、 公式美術畫集及張貼等各種 特別精品,另外CD本身亦 有彩色原創設計,內容頗為 豐富。



優,但價格為 8800 円,與一 般版本比起只高 了 1000 円, 這 不算是合算還算 是甚麼?若你自 認是《龍虎之拳》 之迷,已經不須 考慮了吧!

有如此多項

你能否成為遊戲界之新星!? GAME SCHOOL 畢業作品發表會

培養遊戲軟件開發人員 的 HUMAN CREATIVE SCHOOL 在每年年度末舉辦 的畢業作品發表會,於3月 15日照例舉行了。

該發表會以競選方式進 行,開發會(學生)介紹遊戲 內容等外,要回答評選員的 專家們提出的各種問題。

「參賽」的10種作品均各 擁有其獨特的內容,有驚人

設定的,富有攪笑性的,亦有 似乎具與市場上的作品一般水 準的。

今年得冠軍的作品是程序 水準頗高的射擊遊戲《ANGEL DIVE》,可説下一代開發人員 的素質亦為不俗,對游戲界的 前途我們不須悲觀了。希望今 年這批畢業生亦會有美好的未 來, 並為我們機迷提供多數佳 作。



及講師 ▼當天有不少 等 有 關人士都 該校



DIVE》 ▼得冠 之作 的畫面 ANGE

人關注的數字-

預定今年內在 TAITO 的家庭用通訊卡OK「X-55|上 登場的遊戲數目。廠商方面本來 計劃只推5種遊戲,但由於利用

遊戲服務的用戶「意想不到」地 多,故決定大大強化陣容。新增 遊戲以可望得到廣泛支持的運動 遊戲為主。



今期的期待程度排行表首 三位,與上期的次序沒有 分別,可見大家都是在等 待那幾個遊戲的面世,而 上次第四位的《鐵拳2》因 為已推出的緣故,所以已 飛出排行榜。

前次

大空戰士VII



PLAY STATION CD-ROM

4951 RPG ■ SQUARE

12月 發售

5800円

自從廠方公佈將這個作品移植 到PS後,每一個RPG迷 都是期待其來臨。



勇者鬥惡龍III



超級任天堂 電池記憶盒帶 RPG

■ENIX

發售日未定

價格未定

1282

1942

超任版本的《I·II》比紅白機 版本改良了很多,現在的超 任版《III》想必也如是。



FIGHTING VIPERS



SATURN CD-ROM ACT

■ SEGA

發售日未定 價格未定

這個遊戲與《VF》系列不同 的是沒有出場的設定,相反是 用鐵籠作困獸鬥。



VIRTUAL ON



SATURN CD-ROM ACT

■SEGA

發售日未定

1049 價格未定

街機版是採用兩枝搖桿控制機 械人,但移植到 SATURN 之 後會如何操作呢?



6

前次

火焰之紋章2



超級任天堂 電池記憶盒帶 RPG

■任天堂

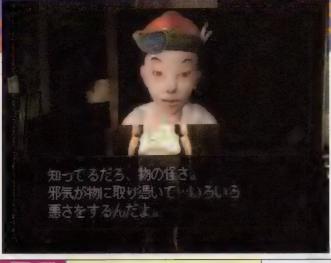
5月14日發售

7500円

1045

今集在作戰的時候, 追加了 顯示各角色的攻擊距離,有 利與戰略的部署和作戰。

			луся	11 州间 3月11	ローキック	1 1 1 1-1
	6	上次 8 前次 7	超級瑪利奧64	NINTENDO 64 - ■任天堂 6月23日發售	盒帶 ACT 9800円	867
	7	上次 10 前次 5	秘寶獵人G	超級任天堂 ■SQUARE 5月24日發售	電池記憶盒 RPG 7900円	^{注帶} 860
	8	上次 5 前次 10	心跳回憶 ~FOREVER WITH YOU~	SATURN ■KONAMI 7月12日發售 5800円	CD-ROM SLG 特別版 價格	832 未定
	9	上次 13 前次	洛杜羅之秘寶	超級任天堂 ■SQUARE 4月5日發售	電池記憶盒 8000円	* 765
	10	上次 9 前次 9	心跳回憶 ~PRIVATE COLLECTION~	PLAY STATION ■KONAMI 4月26日發售	CD-ROM SLG 3800円	667
	11	上次 11 前次 13	櫻花大戰	SATURN ■ SEGA 預定九月發售	CD-ROM AVG 價格未定	482
	12	上次 27 前次 24	ARC THE LAD II	PLAY STATION ■ SONY ENTERTAIN! 預訂96年夏季發售	CD-ROM WENTRPG 價格未定	477
	13	上次 14 前次 14	同級生~IF~	SATURN ■ NEC AVENUE 發售日未定	CD-ROM ACT 6800円	435
	14	上次 17 前次 15	自製音效小說	超級任天堂 ■ASCII 電池記憶 預定4月發售	對應衛星通 重盒帶 RPG 價格未定	
	15	上次 16 前次 15	野野村病院之人	SATURN ■ELF 4月26日發售	CD-ROM AVG 6800円	328
	16	上次 22 前次 22	音樂工廠	超級任天堂 ■ASCII 7月27日發售	電池記憶盒 SLG 12800円	325
	17	上次 18 前次 25	天外魔境外傳	SATURN ■HUDSON 發售日未定	CD-ROM RPG 價格未定	249
	18	上次 21 前次 19	美少女夢工場	PLAY STATION ■ SONY 預定96年發售	CD-ROM ACT 價格未定	238
	19	上次 24 前次 23	同級生2	PC-FX ■NEC AVENUE 5月24日發售	CD-ROM SLG 價格未定	234
	20	上次 20 前次 26	NAMCO博物館 VOL.3	PLAY STATION ■ NAMCO 預定96年發售	CD-ROM ETC 5800円	226
*	21	上次 23 前次 20	天外魔境IIINAMIDA	PC-FX ■ HUDSON 發售日未定	CD-ROM RPG 價格未定	224
	22	上次 前次 28	KING'S FIELD III	PLAY STATION ■ FROM SOFTWARE 預定6月發售	CD-ROM A/RPG 6300円	195
	23	上次 19 前次 	WILD ARMS	PLAY STATION ■SONY 預定96年夏發售	CD-ROM ACT 價格未定	148
	24	上次 16 前次 	模幻模擬戰III	SATURN ■ SONY ENTERTAINI 7月5日發售	CD-ROM MENT S/RPG 5800円	129
	25	上次 29 前次 30	GALAXIAN	PLAY STATION ■NAMCO 4月26日發售	CD-ROM STG 5800円	118
	26	上次 28 前次 	REAL BOUT餓狼傳說	PLAY STATION ■ SNK 預定96年春發售	CD-ROM ACT 5800円	106
	27	上次 28 前次 	同級生2	超級任天堂 ■BANPRESTO 預定96年夏季發售	電池記憶盒等 AVG 價格未定	97
per	28	上次 前次 -	時空探偵DD		CD-ROM AVG 5800円(暫定)	89
	29	上次 27 前次 	龍虎之拳外傳	NEO GEO ■SNK 盒帶 4月26日發售 CD-ROM 預定6月	CD-ROM ACT 32000円 發 售價格未定	81
	30	上次 30 前次 	KOF'95	PLAY STATION ■SNK 預定5月發售	CD-ROM ACT 5800円	76



AVG

CD-ROM

SONY MUSIC ENTERTAINMENT 96年春季發售 價格未定



-ロンズ・ゲート

在一些日本人心目中,香港是個十分戲劇性的地方, 既剌激、又充滿神秘感。這個遊戲中的香港也是這樣,身 為香港人的你,對香港的觀感又是怎樣呢?

在PLAY STATION最初推 出時,已經受到注目的歷險遊 戲《KOWLOON'S GATE》,終 於快將露面了!這個遊戲採用 了名為亞洲歌德的世界觀,讓 你感受到一股頹廢的空氣和混 沌的色彩感覺。

故事發生在一九九七年五 月,背景是即將歸還給中國大 陸的香港,主角是個超級風水 師。世界被分為陰界和陽 界,陰界風水崩壞、失去 平衡,主角為了重整陰界 的風水,拿著道具「風水 鏡」到處去搜集資料和道 具,在現實與夢幻的境界 線上展開冒險,有時要在

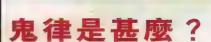
飄浮著邪氣的 中

這個遊戲的主題是風水術, 即是掌握大地氣脈之術。在陽界 把東南西北四個方位視為四神 ,運勢的強弱會有所轉變。

▼主角是位風水師

鍊金術能點 石成金,要施展此 術必須有水銀,至於 使用的方法就……。

> 小銀之後又如何呢? ▼在陰界出售水銀的地方,取得了

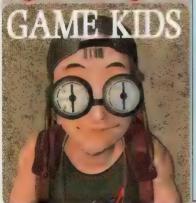


在人們眼中被視為不值錢的廢物 遭人隨意掉棄,這些東西集了邪氣, 變成怪物,潛在九龍城內,如果不把 它們的邪氣除去,便不能前進。



遊戲中每一個角色都是很有 特色的,身上的裝飾品說不出是 前衛還是懷舊,可能有人會覺得 難看,但肯定可以引人注目。在 遊戲的開始部分,有些角色覺得 主角是外人,把他拒諸千里之 外,但經過多次的談話後,便 肯相助主角一臂之力。不過 這些角色都是很COOL的,無論 怎樣都不會成為主角的同伴。

声:佐々木るん



是個很審慎的人。

看來所知甚詳,但是卻緊緊隱 對於在九龍城的陰界發所生事 是九龍城一

家氣功學校的主辦

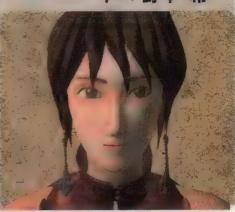
是在九龍電腦中心出沒 他是「小子幫」的成員,這一幫人主要 對於電腦和網絡有深厚的認識。據說 是九龍城打機最強勁的小伙子

: 小杉十朗太

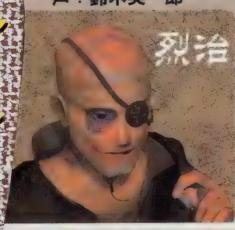
姊。姊姊告訴她,她將會遇見一個很重要的 清新印象的人。最近,她時常夢見自己的親姊 這個人會不會就是主角呢?

在這個烏煙障氣的世界裡,

她是唯一給人



:鈴木英一郎



段時間後,就會發現他純真和善良的一面 己的親妹妹。表面上看來很可怕,但和他交往 在龍城旅館的 一樓經營酒吧 把小黑當成自

(おんみょうじ)

青野 武



家。性格硬朗及富正義感 生,而是一 來不是靠出售別人典當的物品 表面上是舖的經營者 個搜集珍貴古董的 但 為 看

平時甚少露面,據説他有使用咒術的能 電腦網絡來認識他。他過著隱居生活 力。性格開朗,所以並不惹人討厭。 神秘科學家, 主角透過KOWLOONET



在九龍城有兩種迷宮

在《KOWLOON'S GATE》的世界裡面,有兩種迷宮。JPEG迷宮是遊戲的關鍵部分,在裡面可以得到居民的情報和道具。在 JPEG迷宮中達成主角所必須完成的條件後,跟著要面 對的便是REAL TIME迷宮。 REAL TIME 迷宮是由多邊形構成的,是採用3D視點的迷宮,內部的通路十分複雜,如果能夠安全通過便是成功了。 隨著遊戲的進展,主角要不斷來到這兩種迷宮之中。

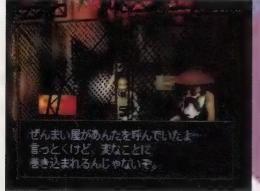


而這

呢……。 「生養的瓶子究竟有基麼用途」 「新主角説,知道他是風水師。他 「新主角説,知道他是風水師。他 「過家店的主人露出陰森的笑容告

養鞋店的人對來自陽界的主角說:「你從那裡迷路來到這裡的?適路又連接到奇怪的地方去了嗎?」 難道以前曾發生過這樣的事情嗎……?





鎖店

鎖店的主人誇口 說,九龍城所有的 鎖都能開。在他身 後鎖在籠中的人, 古古怪怪的,有點可怕……。

JPEG迷宮

這種迷宮的特徵是滿 佈充滿怪異魅力的建築 物。迷宮中所有的移動都 是以CG MOVIE去表示 的。主角不可以在迷宮之 內隨便走動,要先站定, 然後按掣輸入想前進的方向,跟著四周的景物便會移動,就好像主角自動走到下一個地點似的。潮濕、到處是污水的街道,十分有真實感。





語無店

在各店主之中,適家店的主人接待主角的態度是比較熱情的。 他會向主角透露鄰店的KOWLOONET終端機的事情。

▲地上鋪著高級的 地毯,牆壁也很有 高級的感覺。這可 説是九龍城裡面最 高級的迷宮了。

▶ 這個地點和上圖 的地點感覺截然不 同, 這裡是一個沒 有甚麼特點的地 方,在遊戲中有不 少類似的地點,可 能很易弄亂。

位置嗎?看來好像隨時會有怪物飛出來似的

REAL TIME 深宮像是傳 統建築物和新型建築物的合 體。在 REAL TIME 迷宮裡, 時常都會遇到由物件化成的 妖怪。這種迷宮十分廣闊, 在這裡,最需要的就是九龍 導航者的幫助了。 他是職業

的導航員,對於迷宮的 各處都掌握得一清二 楚,可以把主角安全地 帶到出口。可以在 KOWLOONET的「詢問 處」聘請他,對於攻略這 種迷宮就方便得多了。

REAL TIME 进宫

令人難以明白的道具

在甚麼時候決定使用甚麼 道具,也是游戲的樂趣之一。 但這個遊戲的道具均是很古怪 的,不容易猜到它們的用途。 不過,這才符合《KOWLOON'S GATE》世界的特色,令人猜不

透才夠吸引

店主説,這是最壞的貨 品。它不能負擔報時的任 務,那又有甚麼用途呢?



壞了

的鐘

男女兼用假髮

這個假髮是男女也能用的 到底是甚麼人最適合用?戴 上之後會否不男不女?



水銀

在水銀店可以買得到。據 説,古時的人是把水銀用 於鍊金術中

KOWLOONET中的居民

KOWI OONFT是覆蓋整個 九龍城的通信網絡,只要取得 ACCESS CARD, 就可以輕易地 和KOWLOONET的會員通訊。 在遊戲中登場的角色,不一定 是和主角實際談話的人,也可 能是行蹤隱秘的、只能透過網

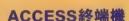
絡接觸其人。他們會提供 有關九龍城的重要情報, 所以不能忽視他們。神秘 科學家和陰陽師也是要誘 過網絡接觸的。有時, KOWLOONET上會有些奇 怪的留言給主角……。



筒。馬上ACCESS,它吐出白煙啟



▲神秘科學家和陰陽師向主角説話,難道



▼畫面上有KOWLOONET字樣。 有時會有留給主角的郵件。



▼神秘人物的留言, 説九龍決不會消失, 只 是會張開黑暗的咀巴等待著主角的到來。

不是其功力是是对各 卑しい物を高度な物。 ない。ただ時間の日を謂いて x槽膏V hd 概以分ax 增加额03坪。 15

從他們那裡可以看見主角?

洞仙遄宫一凰水回廊記~

這可謂是動作RPG與開發模擬遊戲的融合之 作,亦可學到陰陽五行之理,金生水、水生 木、木生火、火生土、土生金……。



PG因素。

亦有魔

S/RPG

電池記憶接關

TAITO 發售中9980円 20M

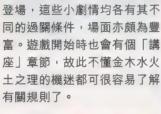


要在建成迷宫,並與自方 怪物同心協力而阻擋敵方冒險 者入侵······在一般RPG遊戲 中,這該是敵方角色所擔任的 工作,但本遊戲中卻是主角必 須完成的頭號任務了。你可作 為神秘能源而拯救元氣甚衰的

順為強 勁

首領

大地。遊戲中會有限多小劇情 同的過關條件,場面亦頗為豐 座|章節,故此不懂金木水火





洞仙?

在大地之中便有一條能源節河流 「龍脈」,若它有甚麼不正常,便會 發生沙漠化等現象了。洞仙就能醫 治這些大自然的疾病,但人們卻以 為洞仙才是大地衰落之凶手,並將 之嫌惡非常。



力去使龍脈回復正常。
◀或者是見習洞仙,努

温水?

本遊戲的「風水」即指各房間的屬 性。各房間所具有的能力會按屬性 之生克關係而起變化。



·相生關係(正面效果) 相尅關係 (負面效果)

卧活兒! 除活兒!!

仙獸便是與主角並肩作戰的我方 怪物,會按你的指令分班完成管 理仙窟及搬運資材等任務。



▲將牠們分為幾班後,按 各任務合理使之部署。

為了蘇牛大地,玩者要將 所開採的能源注入到名為「龍 穴爐丨的特殊洞穴裡。迷宮中 亦可建設召喚部屋、攻擊部屋 等各有其不同效果的8種房 間,其中生產部屋便具開採能 源的能力,在建該房間時若利 用地中的能源因素,就可大大 提高生產效率了。

另外, 敵人會使用擁有特 殊力量的石頭「飛天石」而侵入 狱宫裡,其意便在於破壞各房 間及打倒你與你的同伴怪物。 絕不應放過!









▲黄色小點便是能 源因素了。



面積可自行決定。



▲能源生產量為160,竟達不利 用因素時的3倍!



▲房間的位置及其
▲不利用因素亦能生產能源, 就是效率偏低。







保保克羅斯物語

以「母子情」為主題的RPG《保保克羅斯物語》,現在 為大家提供其最新的情報。今期會著重介紹主角彼得 之故鄉保保羅斯王國的全體地圖,以及遊戲中各個小 劇情的畫面,各位萬勿錯過啊!

PS

RPG

CD-ROM

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT 預定96年6月發售 5800円(預價)

移動。閩門及小仙門,可在同一畫面上進行

遊戲中玩者可在同一畫面 上進行移動、戰鬥或小劇情。 不會像一般 RPG 般,當主角 一走出城鎮,便會進入另一畫 面,令人覺得其動作不甚流

正如上面所述,無論主角 移動到那裡,畫面上的比例都 不會變化,亦不會進入另外一 個畫面。其實使用此一系統可 容易把握畫面上的距離,亦會 使人感到自然流暢。

08020 1 1 0 20 20 C

小劇情是 RPG 最為重要的因素之一,特別是其內容及插入方法,可以影響玩者對這個冒險故事的投入程度。而恰如右方連續圖片所示,在《保保克羅斯物語》中,開始小劇情後亦不會切換畫面,可自然地完成「移動一小劇情」此一過程了。

暢,但這個《保保克羅斯物語》 不會有此種情況出現。試想當你看到有一個人走來走去時, 無論他在城鎮還是山路上,其 比例並不會發生變化呢!





若主角彼得遇上敵人,便 會進入戰鬥模式。這時玩者可 發出移動、攻擊、防禦或逃走 等各種指令,其中「攻擊」一



▲若選「移動」一項,便會以藍色顯示 可動範圍。



▲ ▶ 才打倒面前的敵人又出現了新的……招架不住了。

項中,亦可選擇「以全力攻擊」、「先攻擊勁敵」等具體方法。當然進入戰鬥模式後畫面方面,亦不會發生任何變化,若你在上樓梯時出現敵人,就會在樓梯上展開戰鬥了。



▲在展開攻擊時,圖畫會按照所使用 的武器或魔法而起不同的變化。



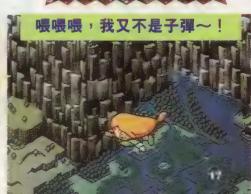
亦有如此雄壯的小劇情

有人竟然將主角彼得裝在大砲裡,跟着向天發砲!不知被射到空中的彼得會躍出多遠?(右方圖片)……在這個遊戲中會有多種如此驚天動地的小劇情登場。「成為砲彈」只是其中一個例子了,到底還會有幾多出人意外的小插曲呢?請各位拭目以待好了。





▲轟隆一聲,大砲將彼得射出了。目標何在?



保保克羅斯王國全圖

現在公開冒險的舞台,請參考下方的地圖。有山、有海、有森林······,看來保保克羅斯王國是個和平安寧及鳥語花香的魚米之鄉,相信必然是個風水寶地(?)。其實該國的

STREET, STREET

6 mense

位於東方山地的鑛山之鎮,有不少流浪漢均抱着發大財的美夢而雲集此地。不知他們能否如願以償。

到處看到鑛車軌道。





魯莽狗嗎? | | 本原來他是個人人皆

O 4211

這個孤島總在大海之上漂來 漂去,因為與外界沒有接觸,島 民們不得不自給自足了。

漂流村向何處去?



國王世世代代將「智慧皇冠」繼承下來,並靠其智慧之力治國濟民。故此該國土雖小,但人民的經濟條件及文化水平均高,誰知會在此桃源之地發生那種重大的事……?



● 经经济基本权

主角彼得所居住的城堡。 由於是三方為水的「湖心城」, 其景色頗為幽美動人。城內較寬 闊,地下亦有武器庫及診療所。 城主保羅國王(彼得之父)是個 馳名於戰場及身經百戰的勇士, 可謂為是一代英雄。

7/1 E2 v

嘮叨魔王可算是北方之雄,他的城堡便位於山上,似是君臨保保克羅斯城。其實他一直監視著保城,最後奪得保羅國王的智慧皇冠。嘮叨魔王自稱城堡內部到處均有各種高科技裝備,但看來卻不像…。



▲正在慶祝彼得的 10 歲生辰之際,大 事件便發生了。

由油木板製造的

65 (0.007)

全村居民皆是怪物,似乎沒有「人」來訪此地。到底有何種怪物居住?為何有這種村莊?種種疑問至今仍未得到答案,但令人懷疑保保克羅斯王國實行隔離怪物政策,是否對怪物產生了憐憫之情呢?



▲彼得是否在與怪物搭訕?因為是主 角的關係,故接觸怪物都有危險?



▲彼得與漂流村的居民們在談論甚麼? 似是個令人不開心的話題,是否又出了 事?

有 医电子管性 图1

擁有對外開放港口的經濟城市。貿易盛行,亦有不少海外人士,故此富有一種異鄉之味。保保克羅斯王國也許通過對外貿易而繁榮起來,或者就是智慧皇冠帶來的恩澤……。在冒險世界中竟有如此想像是太現實了嗎?



应得压压非常

正如在上面所述,《保保 克羅斯物語》中會有各式各樣 豐富多彩的種種小劇情登場, 現在再進一步對此作詳細介紹 吧!但同時也要強調,在此介 紹的只不過是一少部份而已, 這長篇冒險故事中,另外亦會 有很多驚人小插曲呢!此外在 本頁下方也有各種交通工具的 情報,包括超音速飛艇、水空 兩用遊艇及飛天塔……。至於 今次沒有談到的部份,相信另 有機會可向各位公開有關情 報。一句話:後會有期。

急劇上升

「急劇上升」應該是好事 嘛!如在龍虎榜上的大晉升。 不過看看下方圖中,彼得的表 情,似乎他並無喜歡這種遭 遇。原來他腳下的冰塊突然凸 起,開始向天直衝……。



冰塊突出來了「

▲◀身在冰封三尺的極寒之地,亦無 同伴,再加上「急劇上升」……問你 怕不怕?

到底會升到那裡?

召喚娜西亞

娜西亞便是彼得的好友, 亦是他的好拍擋,相信在冒險 旅程中,會有不少機會借她一 臂之力。但如果在關鍵場面 時,她不在彼得旁邊,該如何 才好呢?玩者不須擔心這些, 若彼得吹出只有娜西亞才可聽 到的綠笛音調,她必定會在主 角面前出現。



▲想見娜西亞時應吹嚮綠笛,如是

亦可利用交通工具

把現代的科技和前代之技 術混在一起,是這個王國的特 點之一,交通工具亦為如此。 尤其是嘮叨魔王所搭乘的各種 交通工具,一看其外觀似是頗 為先進,但其中亦有不少攪笑 成份,會令人感到相當有趣灰 譜。



▲嘮叨魔王引以自豪的「超音速高科技 飛艇」。原來飛艇亦可超越音速?

掉落

右方所示的畫面,像是主 角們被吸進到黑洞裡般。其實 這是主角們掉進「黑暗世界」的 鏡頭。究竟黑暗世界是甚麼樣 呢?現在可以肯定的是,圖片 中主角們的那般神情像告訴我 們:不想進去!對吧?



▲「我~掉~下~去~了~!」

飄流

這是主角們從「永遠門衞 之館」坐木筏往某地的出發場 面。到底他們要去何處?為何 使用木筏呢?

娜西亞



嬎騎上播把



▲你看,她飛來了!不愧是個魔法師,大 可使用掃把飛天。

施展強力的魔法來協助彼得 居住在芙蓉寧森林的女 個非常可靠的同伴。其姊吉莉達 算是

▼自製水空兩用遊艇。是「水空」,不 是「水陸」啊!



飛遊艇

飄浮逑



▲飛天之塔速度雖慢,但其視界之大定 能令人滿足。

TITAN WARS

TITAN 即指土星的衞星之一,土星的英文名謂 SATURN, 而這是在 SATURN 的衞星展開太空 之役的 SATURN 版遊戲·····!?

STG

CD-ROM

BMG VICTOR 發售中 5800円



別以為是普普通通的射擊遊戲, 先看看其故事的設定之妙!

在這個射擊遊戲中,你可 作為特殊軍事機構 ECSC 軍的 精鋭部隊 ALPHA SCUD 隊之 最強戰士,以駕駛最新型太空 戰鬥機「臭鼬」而與向土星區侵 襲的不明敵人展開激戰。若你 留意在戰鬥中不斷來電的同伴 之報告及在各舞台之間的真實

映像(共達40分鐘之長!!), 便可了解故事發展得如何,亦 能漸漸揭開有關敵軍的大謎團 了。你可使用的武器便有跟踪 導彈及脈衝鐳射槍兩種,為了 回復土星區各殖民星的和平, 一定要擊退所有敵人。出擊, 出擊,出擊,出擊!!



這樣便能容易回避敵人致學 。只怕誤撞障礙物。



▲機艙視點。迫力感覺驚人,可3 受太空大戰的激戰。



斯中尉。他雖愛 獨斷獨行,但其 戰鬥能力超群。

◀ 主角,克羅 ▶柯爾特少佐。領 導身經百戰之鬥士 們的女強人,具 流指揮能力。



安德希中尉。 是主角克羅斯的最 佳拍擋,擅於支援

巴珍哥中 尉。脾氣不佳, 又愛罵人的攪笑 角色,其戰法亦 頗亂七八糟。



防護能源錶

在耗盡防護能源 前,你所操作的 戰鬥機不會被毀 壞。亦會有可補 能源的道具出 現,多多留意有

關儀錶。



▲回復道具均 不應錯過!

ALPHA SCUD 隊所擁有 的最新型太空戰鬥機 SCA-111G, 其武器便有裝在主翼 上的兩架 MK. Ⅲ 脈衝鐳射槍

及小型跟踪導彈兩種。另外 亦有可防禦敵人攻擊及各種 衝擊的防護系統。不知你能 否有效地應用這些裝備?

SCA-111G 駕駛指南



戰



武器能源錶

若能取得武器道具,便可使用 4種武器。其威力均各分為4 個階段, 盡量將之提高!



◀ 最強狀 態。亦有 EETR 的回復 機能,可當百 敵也。

甚麼是緊急能源轉換系統?

略稱為 EETR 。在防護能源耗盡時,能 自動以武器能源將其彌補。

剩餘導彈

破壞力頗為強勁的 跟踪導彈。亦能以 有關道具補之。





麻雀 HYPER REACTION R

可愛的女人隨著各種情況,便會顯出不同的表 情,像是與真人一起打麻雀。你也可在實際生 活中運用麻雀控制女友!?

TBG

CD-ROM

SAMMY工業 6800円



你一定要對戰至令她脱衣為止!!



▲17歲,獅子座,B血型,性格很開 朗,有一點任性的地方,容易與任何 人投好。

街機版的《麻雀 HYPER REACTION 》是會隨著玩家得 到的分數,而令女人以不同的 方法脱衣。而這次經過大幅修 改,再在 SATURN 主機上登 場。這款遊戲最有趣的地方是



▲打勝了!終於可看到薰的裸體,幾 平鼻血流個不停。

在戰鬥時,你可一直觀賞畫面 中的女人的表情變化,女人隨 著自己所得到的分數,便會顯 示笑、怒、煩等各種樣子。除 此之外,你還可以玩到 SAT-URN 主機原創的「自由對戰模 式一及其他各種模式。



-次究竟 會怎樣



▲21歲,天蠍座,AB血型,看來她性 格很老實的樣子,但實在她是內心很要 強的女人。順帶一提, 薰是她的好友。

枚

在這個模式中可玩到與街 機版一樣的脱衣麻雀。當然你 要以全力打敗對手的女人,但

北部分 张 王 8883 至



扩 模

因她們會按照你所得到分 數會以不同的方式脱衣, 所以留意這點,盡量觀賞

多一點的場合吧。





▲17歳, 金牛座, O血型。她動作 很慢,而性格非常老實,是薰的同 班同學並好友,你喜歡嗎?

對 扩 曲 日

在這個模式中可選 擇你喜愛的角色而進行 對戰,若你能夠勝出的

話,最後可觀賞其女人的三 張圖畫照片(每位角色三



▲從三個女人中選擇所喜愛的



若你在自由對戰 模式中打敗對手的 話,就可觀賞右如面 那樣的圖畫照片。每 一個女人擁有三張, 不過好像不夠趣味, 是不是呢?



@SAMMY 1996



ブアンダル ハーツ EIR S

KONAMI的第一個模擬RPG在PLAY STATION登場!!在由多邊形構成的3D 空間中,連場激戰令你熱血沸騰!!

S/RPG

PLAY STATION KONAMI 預定8月發售 5800日圓

CD-ROM (預定價格)

體驗空前絕後的立體戰鬥!!

KONAMI出品的 《VANDALHEARTS ~失落 的古代文明~》是屬於正統 派的模擬RPG一類,但遊戲 中由多邊形構成的FIELD, 今它產生出與不同的魅力。

一般的九十度角視點遊 戲,視點都是有限制的,所 以在舞台的深處,地面通常 都比較高,否則便看不到。 但這個遊戲則是從三百六十 度的方向,也可以看到舞台 的,所以不會有這種情況出 現。



三百六十度





故事大綱

故事發生在大地上的第一個共 和制國家殊塔利亞,在這裡, 綽號「四色疾風」的劍士和他 的同伴被捲入一宗陰謀之中。 這個陰謀是有關舊王朝秘密寶 藏的,舊王朝於十五年前在革 命戰爭中被推翻。秘密寶藏隱 藏著巨大的秘密,這個秘密左



戰鬥症三次元的空間展開!

遊戲中的FIELD全部都 是以三次元設計,所以在戰 鬥時,高低的概念是非常重 要的。在高處的角色和低處 的角色戰鬥時,高處的角色 會比較有利。另外可以把岩 石推落敵人的頭上,將敵人

壓死。戰鬥的另一個特徵是, 加入了立體PUZZLE的要素。 例如:可以在道路上堆積起磚 塊,阴擋敵人的淮攻;也可以 收集磚塊砌成樓梯以便通往高 處。這些戰術只可在三次元設 計的舞台才能玩到呢!



▲有時戰鬥會在船上或橋上進行。有些 陷阱是只有在這些地方才能設置得到。



▲可以把視點放低一些,可能會有甚 麼新發現也未定呢!



這個遊戲的另一個特徵 是,角色在攻擊時,動作會 放大顯示出來。如果有障礙 物阻擋視線,畫面也會自動 調整至看得最清楚的角度。



式。

▼移動戦鬥是基本的な



程遠近的分別。
▼不同的魔法・是な



戰鬥更加打得燦爛。

劍、斧的政擊

劍、斧的攻擊角色,所持的武器不同,攻 擊時的圖象和動作也會有變化。



弓箭的攻擊

使用像弓箭般的隔空道具時,畫面會跟 隨箭所飛的方向移動。



魔法攻擊之一

爆發系列的攻擊魔法,效果範圍是三次元的。即使是飛在空中,只要是在爆風的範圍裡,便會受到傷害。



GISTIL

魔法攻擊之二

《 VANDALHEARTS 》世界的魔法非常華麗!









魔法攻擊之三

最後要介紹的是激光系列的魔法。美麗 的光線像有生命一樣飛躍而出,令人屏 息而視。這類魔法有三十種以上呢!!









開發狀況

勁,請拭目以待。開發工作才不過是開始。之後一句

。之後一定會變得越來越強



THE PHOTOGRAPH OF A CRIME

呢班任人遭質嘅靚女,到底見過啲乜呢?

呢個遊戲嘅名稱發表後,曾經成為眾人談論的話題, 現在就為各位介紹此 GAME 的內容。



AVG

CD-ROM

IMAGINEER 6月14日發售予定 6800円 (暫定)

原來只係一個冒險遊戲

如果呢個遊戲嘅名稱,令 你覺得呢個係一個「有料」嘅成 人遊戲,咁就袛係中咗一半。

事實上,呢個只係一個充 滿神秘色彩嘅冒險遊戲,玩者 一邊玩,一邊閱讀畫面上出現 的文章訊息,當遊戲進行途 中,所出現的情節要進行對與 錯的決定,便能漸漸趨向結 局。可説這佈局就是一個純綷 的文章式遊戲,讓玩者享受故 事內容而已。在故事進行中, 歡樂時光的部份亦有不少,如 「攝影模式」就會間中登場。

玩者可替穿著泳衣的少女 拍照,照片還可以保存在相簿 之內。由此可知,神秘加上性 感就是這遊戲的特式,大家不 妨拭目以待。



代の死体を割

◀ 選擇不同的故事分支,會影響故 事的發展,有信心一直順利至結局 嗎?

選擇故事分支

目は恐怖に住せたように力っと 見動かれでいる。

故事內容以懸疑的骨幹,在主角 的面前不斷有殺人事件發生。

略為介紹一下在故事中出 現的人物,全部都是真實拍攝 的角色,各有設定的性格和形 象,因此他的講話或誰的行 ,基本上都非常容易理解。



的攝影師,技術不 負責偶像組合「乙女組 ▼故事的主角 ,是新進 俗

> 著隱居式的生活 人的遺產來購入小屋



格開朗,最懂得在任何 環境攪氣氛



▶乙女組的經理人,是個 腔滑調的小人。由頭到 他都是一個不受歡迎



格稍為灰暗 個有性格的女子 ▶她是乙女組的形 - 有嚴重潔僻 ,可惜性





潺弱 看來很年輕,但身體十分 ,是屬於少説話的女



空剛圖子



沒遮欄,經常 ▼大屋的住客, 常惡氣 為人口



年紀最大的,亦是隊中一,性格開朗,是隊中一,性格開朗,是隊中 的大家姐



▼真紀 : 乙女組的成員



其是解謎語, ▼翔子:乙女組的成員之 ,喜歡推理小説 對故事 主

游戲的舞台是位於伊豆的 深山中的大屋,故事中玩者扮 演剛剛出頭,技術非常好的攝 影師,為了要拍攝偶像組合 「乙女組」的寫真集而到大屋 來,與「乙女組」們打個招呼 後,正欲開始拍攝工作之際, 窗外突然雷聲大作, 跟著下起 大雨,於是唯有先在屋內進行

拍攝,下午之後,雨停了,於 是就開始屋外的拍攝。此時, 助手佐佐木氣怱怱地跑到來現 場,並説道由於剛才的一場雷 雨令到唯一的一條車路崩缺 了。就連通往市鎮的唯一通 路,亦遭埋封了。他們整班人 於是平被困深山中,第一件殺 人事件亦隨之而發生了。

10:25 AM

9:40 AM



▲助手佐佐木及總編輯赤田一起,正 準備往深山的大屋前行。

10:00 AM



▲到達大屋之後,與乙女組的經理人 及形像設計師見過面。

10:15 AM



▲繼而又與大屋的主人夫婦及住在附 近小屋的丹治打招呼。

できるためるようにして

心态点照视显示



▲以和事佬身份出現的赤田,到底居心 何在, 他和代田從老早前開始已有交 往,二人關係到底如何……。

在屋內進 ▼由於下

行拍攝吧

的原故

11:20 AM

份異常不妙。

▲與乙女組經理人田代發生爭 執的主角, 怒氣盛不可謁, 氣



▲屋內拍攝完後,雨亦停了,可以準備到屋外 的露天浴池拍攝,詳細拍攝方法稍後介紹。



是中心、大家包围岛是9位

▲赤田發現了背部插著利刀的田氏,到底兇手

拍攝開始!!

拍張性感艷照

齊來拍寫真!

這個遊戲在過程途中,可 以替乙女組拍攝寫真「拍攝模 式」會間中登場,乙女組的三 名成員會穿上性感的裝束,甚 至泳裝,擺出各款撩人的姿勢 讓你的攝影技巧能夠盡情發

拍攝好的照片,還可放在 特定的相簿內,即管使出你取 境攞鏡的天才吧!

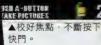
替誰拍好呢?



三人一起上 拍攝皆可 鏡 或 準備拍攝之用 了大量不同衣 了大量不同衣料 裝



20/20



▶ 由普通的衣著到一 件頭的泳裝,樣樣俱



▼你也可以出 女組寫真集嗎?





八個角色的特殊技指令一覽表!

特殊技雖然不是必殺技, 但可以簡單操作控桿或按鈕, 便能夠使出來。

簡單來說,特殊技是比通 常技為強的。特殊技雖然及不



▲ROBERT 及 RYO 都可以從蹲下狀態使出特殊技。

上必殺技的威力,但不用消耗 氣力是最大的優點,因此可以 交替使用通常技。當有機可乘 時打出必殺技,重創敵人,是 對戰的有效方法。



▲輸入特定的指令可以連續使用特殊 技。

	バックブロー	←+ A
ROE	バーニングナックル	同時按AB
ROBERT	3段蹴り	←+連按B
	ダブルミドル	中段踢後按B
GARCIA	レイジングキック	使出ダブルミドル後按B
D	ジャンピングヒール	蹲下狀態 ↑ + B
	ステップバックスウェー	同時按AB
	風殺蹴り	←+B
	虎戯打ち ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	→→+連按A
RYC	客脚翔	→ + B
SA.	三角蹴り	跳躍中段按B
RYO SAKAZAK	踏み込み下段正拳	\\+A
AK	上段回し蹴り	→+同時按BC
	追上蹴り	中段踢後按B
and the second	膝風	中段踢後按C(可以兩次連打)
	釣瓶打ち	從蹲下狀態 ↑ + A
	カット・ストレート	敵人站立踢時──+A
7	カット・ハイキック	敵人中段踢時←+A
ARM	ダッジ・ストレート	←+ A 後按 C
AN	ダッジ・ハイキック	←+B後按C
KARMAN COLE	スタンディング・バックチックル	同時按AB
m	ハイポイント・ヒール	←+ B
	スロットル・ナックル	敵人倒下時在較遠距離×+A

人	殺蹴陰打	敵人中段出拳攻擊時─+A
	殺掌陰蹴	敵人站立出拳攻擊時←+A
1	露払い	蹲下途中按A
	轟閃	同時按AB
	白波	←+ B
	双掌弾	→→+ A
	双掌槍突脚	雙掌彈後←+B
	草薙	雙掌彈後↓+B
	飛槍	+ B
RC	ダッジ・ニーキック	敵人站立踢時←+B
RODY	スラントローキック	/+B
BIRTS	オーバー・スウィング	←+ A
ST	ラビッド・ロッド	同時按AB
	オーバー・スウィング・ショート	←+同時按AB
W GRESTO	ロー・サマーソルト	←或\+B
. ≺ ດ	オーバー・スウィング・ロング	←+ A
RES	チェスト・バンプ	→→+ B
OTO	プッシュ・インパクト	→+ A
	インパクト・トゥ・バンプ	使出チェスト・バンプ後按A
	白蛇吐信	—+ A
	右端脚	←+ B
	当天砲	同時按AB
	左端脚	同時按BC
	威風王	/ + B
王	飛び尻攻撃	跳躍中同時按AB
覺山	背後転打	──同時按AC
Щ	頭突進	\ + C
	足払い	頭突進後↓ + B
	旋風進	↓+同時按AB
	頭突進	旋風進後→+B
	虎撲掌	旋風進後→+A
	地滑突	→ + A
1	ボディー突き	—+ A
	側退撃	←+ B
	頭突き	→ + A
破	不破流竜巻蹴り	→ + B
	開脚踵落とし	同時按AB
	2段ジャンプ	跳躍中∖或↑或╱
1 8	天誅落	敵人倒下時↓↑+A

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

玩《龍虎之拳外傳》除 了必殺技外,還須靈活 運用通常技及特殊技。 了解《龍虎之拳外傳》 的系統,對進行遊戲絕 對有利。

靈活運用《龍虎之拳外傳》的系統吧!!

●使用中段攻擊破解蹲下防禦

按\+A掣可以使出中段 拳,\+B掣則可使出中段踢 (KARMAN方面只限中段 拳)。這招中段攻擊可粉碎敵 人的蹲下防禦,在對戰中是對 付防禦堅固敵人的最佳方法, 那麼在防禦蹲下攻擊後,當敵 人站立時可瞬間進行襲擊。



▲向蹲下敵人的面孔攻擊。因此敵人 不能蹲下防禦!!

●飛行道具可以使用通常技抵消

敵人放出飛行道具時,假如通常技的時間掌握得好便可抵消。這招是繼承第一作《龍虎之拳》的其中一招特技。要掌握時間性並非易事,須事先預測敵人放出飛行道具的時間。但要緊記霸王翔吼拳等強力飛行道具是不可以抵消的!



▲ RYO 及 ROBERT 的巨大飛行道具 霸王翔煌拳不能抵消!

●同時按下CD掣儲氣

緊按A、B或C任何一個 掣可以儲氣力。但這方法只可 使用一次,使用後便要重新儲 氣,因此容易出現大虛位。不 過,只要能靈活運用同時按C D掣,便可直接儲氣。當有需 要儲氣時,就採用這個便利方 法吧!



▲倒下時仍然緊按手掣,即使沒有站 立也可儲氣。

●從蹲下動作至倒下攻擊

敵人準備進行攻擊的時候,按→+C掣便可以形成蹲下動作,成功的話,消去敵人攻擊的來勢,可將其摔倒。而且繼續按\+A或B掣,還可以追擊敵人。這招從蹲下動作至倒下攻擊是連創敵人的最佳方法。

→A→A+B



▲ 預測敵人的攻擊輸入指令,可將敵 擊倒。

→A→A→B→B

●因應組合而使出連續技

在《龍虎之拳外傳》中把握控桿及按鈕的時間性連續輸入指令,可以使出連續技。這個跟《REAL BOUT餓狼傳説》的組合攻擊有異曲同工的感覺。今次根據每個角色的基本組合介紹三個。除此之外還有其他組合可以使用呢!





▲這個是 RODY 的 A → A→C組合



▲基本上面向對人然後移 動控桿。



▲掌握時間按掣便可以 了。

RYO (リョウ・サカザキ) ROBERT (ロバート・カルシア) A→A→C→B -A-A-C +B+B+B →B→B **BBB BC** 藤章香港(とうどう かすみ) 不破 刃(フハ ジン) →A→A→C → A → A → C → A → B → A → B →B+B --AIB KARMAN (カーマン・コール) 王覺山(ワン・コーサン) →A+B+B →A→A→B →A→A→C AB同時押し→A **BB** YC+B RODY (ロディ・バーツ) LENNY (レニィ・クレストン) →A+B → A → A → C → A → B $\rightarrow A \rightarrow A \rightarrow C$



這是一款難度極高的射擊游戲。若 你是射擊高手的話,便不可錯過本 游戲了。



DEFCON 5

STG

CD-ROM

VOS

VOS 是一種中央控制系統, 它可集中控制 MRF-6F 鑛山中的 各種設備。而攻略這個遊戲的關鍵 就是你能否有效運用 VOS, 把捷 徑找出來。



·OS連絡而授予指

《 DEFCON 5 》是採用 3 D畫面的科幻式射擊遊戲,其 美麗的畫面構圖以及有如小説 般的故事內容,可令你體驗仿 如自己當上科幻電影主角的感 E 0

就要同>○○連絡了
●若不知應該做甚麼

在遊戲當中,你的目的是 代替遭遇意外而死亡的情報人 員西佛杜●比特,潛入 MRP-6F 鑛山,且揭穿泰隆公司的武 器部門正在策劃的陰謀,把機 密的情報公諸於世。



故事簡介

西曆2204年,人類已開始移 居宇宙,而且平安地渡過新世界中 的生活,但超大企業泰隆為了自己 的目的,展開了連串的陰謀……



日子 恐怖開始降臨



脱出可能・リスク大

還有些零件可使用



你開始遊戲後,要第一時 間下樓去,乘搭 LIMO 到中央 電腦控制室找 VOS 端末。跟 著,從 VOS 受到指令之後, 選擇戰術 SECTION 並設定自



▲你要乘搭 LIMO 前往砲台,中途 會遭遇敵人的攻擊。

動防衛系統。而你會發現你的 穿梭機已被人破壞……。而你 為了奪回穿梭機的導彈發射裝 置,就命令機械人出動,但 是....。





©MULTI SOFT

這遊戲的最大特點,是加設了各種極 奧妙的必殺技,這個與別不同的足球 遊戲定能帶給你一份意外的驚喜。



VGOAL SOCCER '96

300

SPG

TECMO 發售中 7800円

CD-ROM



要獲得世界盃冠軍,並不是太難啊



這遊戲共有七種模式供你選擇,其中有一種 WORLD RANKING 的特別模式。這可謂與別的足球遊戲有所不同,就是你所選擇的國家球隊,將會按照其成績來定出在世界中的名次。而根據這名次來限定

你的球隊可參予的比賽。在遊戲最初時,你只能參加 ASIA CUP 等水平較低的比賽。但隨著獲勝的次數增加,名次自然會相應地提升,這樣就有資格參加 PANA CUP 及 QUEEN CUP 等大比賽了。



▲每個人均想在世界杯模式中獲得 冠軍。



▲也可把選手更改成你所喜歡的個 性。

《VGOAL SOCCER '96》的趣味就在此!

日本隊的加茂監督也稱讚的 RANKING MODE

連日本隊的加茂監督也稱讚的 RANKING MODE。從世界排名第四十二位開始玩,然後遂漸攀登。 此遊戲共有三十三場比賽,雖然你 不能任意參予,但這也應該可令你 感受到緊張刺激的氣氛吧!



現在可出場的比賽。 ■ 你 首 先 要 在

置





▲若能獲得勝利,便可攀升一位,而 可參加的賽事也會增加。



三浦知良也嚇了一跳!



▼曲線射球會跟著弧形





多彩多姿的必殺技

再次說,這個遊戲的最大特 長便是那些多彩多姿的必殺技。每 隊球隊均可使用攻擊必殺技及防禦 必殺技,而必殺技共有二十三種。 當你能掌握全部技的時候,差不多 可成為首位了。





機体名称: VR

NAIDEN 善用武器的特性



RAIDEN 是與 TEMJIN 同時期開始 開發的機體,屬於重型電腦戰機。 後來再從而發展出 DORKAS 汎用性 能高的 BELGDOR 等各種後繼機。 最初是以火力支援型機體來製作 的,與其他電腦戰機的機動性較 低,是唯一缺點。所以 RAIDEN 在 正式採用就成為重型戰鬥機體。雖 然這機體擁有極高的戰鬥能力,但 相反由於製作費用大過昂貴,因此 並不能作大量生產。由 RAIDEN 兩 肩所射出的激光,是所電腦戰機的 武裝中威力最強,而且其裝甲厚度 也是獨一無二的。 RAIDEN 所帶給 人這種摧毀一切,強力無匹的感 覺,是其他機體所無法比擬的。

- 10.10 Marie 10.1	双触力	***** (2-10.	morelle digner and
火箭炮	****	**	****
巨型炸彈	***	*	*
激光	**	*	*

Ö

武器考赛 NO.1

手提武器系統 在三種不同的武器當中 使用發射率最高的武器

手提武器系統主要分為單 發型及連發型兩大類。連發型 雖然容易控制,但由於威力較 低,必須大量命中才能對敵人 造成致命傷。

相對地說,單發型的攻擊

力較高,但容易為對方避過。如果能利用蹲下作出省略射擊,便能夠做出連射效果,在中距離利連射型做出彈幕,在對戰時非常有利,熟習使用方法非常重要。



單發型是以低連發性,攻擊力高為 基本,較導向武器有更多變化。



連發型是以高連發性,攻擊力低為 基本,但受命中率影響。

單發型的連射例子





像圖中那樣,在射出第一發的剎那用蹲下攻擊作出連續發射,同樣地,以橫向 移動來省略射擊的硬化時間更短,是所有角色共通的技術。

VIRTUAL ON 持集

上期曾向大家承諾溫·今期開始會連續兩期介紹出武器特徵特集!現在先集中介紹 手提武器系統及炸彈的特性,除了會以遊

戲畫面講解使用炸彈的基本戰衡外。也會 以CG映像畫作出詳細解說,顯淺易明《 你也來為為專業的炸彈高手吧 {

現代VR戦記課本 皇牌機師列傳

突擊二等兵 使用機體 TEMJIN



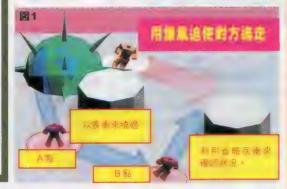
主要以蹲下用電光劍及滑翔式特擊。他對於特擊、突擊等術有偏好,對亞拉巴路、古度及B、B、M.均有戎心。但在比賽中被 RAIDEN 的巨型激光從正面轟過正著,結果不甘地敗陣下來,因而被稱為二等兵。

半球型爆風炸彈

APHARMD、TEMJIN等手榴彈型的炸彈,在投出後會發出半球型的爆風。如果在蹲下之後再投擲的話,便會變成旋轉後再爆炸的型式,爆風是會有一段長時間的停留,但由於基本射程較短,因此要直接擊中是比較困難的。現在我們看,放的使用例子,把對手逼到圖1的A點之後對方的退炸彈,以切斷對方的退路。假可配合行動可以以對對方的疾衝攻擊,再在其硬化時間中施以攻擊。然後在B點稍作停留,配合對方的狀態來攻擊。然後在B點稍作停留,配合對方的狀態來攻擊,再以爆風來控制對方的逃走路線,這就是用炸彈作攻擊的基本戰術了。若果對手躲在A點的障礙物之後,可使用蹲下炸彈,再把自己穩藏在爆風之中攻擊,這種戰術是最高效用的。







火柱型爆風炸彈

FORKAS 的炸彈及 BELGDOR 的燃燒彈,這兩部重量級機體的炸彈特徵就是火柱型的爆風了。雖然他們的爆風類型相同,但是基本來說 BELGDOR 的炸彈所發山的爆風是直線向遠距離伸延,攻擊範圍狹窄,但對付近距離的對手相當有效,而且攻擊的速度也很快。至於 DORKAS 的炸彈就剛好相反。能向前方的廣濶範圍攻擊。覆蓋的範圍非常之廣,但其缺點是攻擊速度較慢,而且由於是向前方射出,因此在近距離戰鬥時無甚作用,雖然兩種炸彈的性能可說是完全相反,但其的基本性能是相的,就是「可貫穿障礙物再前進」,因此玩者可躲在障礙物的隱藏處進行偷襲,就算被別人認為是卑鄙也在所不惜,畢竟這是有效的戰術嘛!









510







火箭先生的

火箭活用法



發射火箭吧!雖然如此說,但仍會遇上強敵的,他就是機動型的電腦戰機FEIYEN,他會不斷前衝,而且接近戰也很,似乎要捕捉他並不容易去以外,在四處飛來飛當討尉。 此外,在一開始時發射官呢,此外,在一開始時發射的 RAIDEN 也不再前後 別以各位也快熟習前疾 發射火箭,為自己把開勝利之路吧!

由於坐在機體的人被打敗 別於是我便裝模作樣地進入被 別於是我便裝模作樣地進入被 如其來的靜電弄得狼狽非常,卻 來 VIRTUAL ON 的機體是 說靜電停留的,因此請遊戲 中心的人盡量降低店中也 最近不小心偷聽到思想 是一些店長想 是一些所 「VIRTUAL ON」比賽呢!不 這計劃現時仍在考慮當中 是計劃現時仍在考慮當中 是計劃現時仍在考慮當中 最新消息便會向大家 最新消息便會向大家 最新消息便會向大家 最新,大家 个公。2

甚至能令戰況產生極大變化。最具代表的例子就是好像 TEMJIN 那樣以蹲下發射炸彈,炸彈便會向上投擲,好像圖 3 A 那樣越過障礙物攻擊對方了。假如在後疾衝時投出炸彈的話,就算碰到障礙物也不會立即爆炸,而是會反彈過來。如在圖 3 B 般的地形,以適當的角度投出,便會如圖中

所示那樣反彈,蘊藏著極大的變化。

RAIDEN 所持有的炸彈就是這種,爆發後會發出

碟型爆風的炸彈了。這種炸彈會是曲線投出,當

碰到障礙物或到達對方的座標時便會爆發。表面看其攻擊範圍似乎很濶,但其實爆風的範圍非常

狹窄,如果不是直接擊中的話殺傷力會非常之

低。看來似平沒有太大作用,但其實在投出炸彈

時,機體時會發生特殊變化的,若好好運用的話

機体名称 VR

BYANTE BYANZE BYONN

MR NO.2 揮刀斬擊研究所



BAL-BAS-BOW 被稱為試驗型的電 腦戰機,也成為後來其他電腦戰機的 藍本。在最初時嘗試使用從前面遺踪 發現的人型兵器的零件,加上制御系 統 V 型 渦 爐 , 製 成 了 兩 部 試 作 機 TEMJIN 及 RAIDEN, 不過兩者都脱 離了當初的開發目的,變成了實用化 的武器。而BAL-BAS-BOW 由於在開發涂中遇上極大的困難, 而令程序大為阻延。到目前為止, 這部試驗機的遺踪部件與V型渦爐的 配合仍然出現問題,導致發電機的出 力也不穩定,對於機動力方面產生極 壞的影響。至於能否以他來戰勝對 手,則要看能否善用其武裝及超強的 跳躍力了。

- Anger Paris		المتعادية المتعادية	
環型激光	**	***	**
F·機雷	*	**	****
ハンドビット	**	*	***

武器考察

近距離武器的種類 成為劍術高手

每部電腦戰機都必定有近 距離武器,而近距離用的武器 是必定有三種普通武器。

這種以近距離武器大致可 分為劍型及打擊型兩種,在攻 擊範圍方面,劍型系統是壓倒 攻擊為勝利的,但出招速度方面來說,則是打擊系統絕對較快的。

基本上近距離武器是根據 不同角色的性能而設定的,要 因應不同狀況來使用。



劍型的攻擊距離長,攻擊範圍廣 潤,但也有些是較短的。



使用打擊型時攻擊方法頗為考究 但基本上是以速度取勝。





近距離攻擊時要好像圖中那樣,使用左邊的武器攻擊後,再使用右邊的武器來進擊,但記著,除了 VIPER II 以外的機體是不能作超過兩次以上的連續攻擊的。

VIRTUAL ON 特集 IF F + D / I - F IF F + D / I -

軍 單 利 用 湿 距 選 射 罩 是 不 能 在 I VIRTUAL ON 」之上稱霸的!!這就是 其有趣之處了 因此今次便為大家介紹近 距離武器的特性》機証一下近距離武器的 隱藏性能!不過這點竟是出乎意料的困 難《今次就從基本作戰開始介紹吧!

現代VR戰記課本 皇牌機師列傳

亞拉巴路 ●古度 使用機體



在三間商店取得連續 優勝後,以「達成星座計 劃」而名留千古。他的戰鬥 風格是以堅實的打法及近 距離戰為主體,現正不斷 研究在接近戰時的連續斬 擊法,當遇上身手差的對 手時,便毫不留情地斬個 痛快。

揮刀斬擊研究 NO. 1

近距離武器的特性 NO.1

踏前攻擊之要訣

在使出近距離攻擊時,對於一些沒有「踏前攻擊」經驗者來說,可能會認為這種「踏前攻擊」是特殊攻擊的一種不變攻擊,其實是所有機體的近距離武器系統中必備作戰方式,而不是甚麼特殊攻擊。

故此便要好好了解使出 「踏前攻擊」,其踏前攻擊的距離會因應近距離之武器的不同 型式而產生不同攻擊數值。如 長度來説, APHARMD 的電 光枴,長度達140 cm,至於最 短的武器則是TEMJIN和 APHARMD的左手近距離武器,長度只得15 cm。

玩者必須要緊記數值,如不能有效地使用這種踏前攻擊的話,在近離是絕對沒有勝望的!!但要記著如果太接近對手時,是不能衝擊的。

可以正常使出踏前攻的情況





在雙重鎖定之後,便可在正面捕捉到對方,這就是踏前攻擊的基本技巧了,每一部電腦戰機也沒有例外。

踏前攻擊無效的情况





就算進行了雙重鎖定,但如果在幾乎看不見對方的情況下使出近距離攻擊是 無用的進攻。

揮刀斬擊研究 NO. 2

近距離武器的特性NO.2

迴身攻擊之要訣

所謂迴身攻擊即是·

在揮出近距離武器時,突然後轉到對手的背後或側面,再發攻擊的方式。近來有一些傳聞講,只要輸入指令,更可以使出的近戰攻擊。





事實上使出迴身攻是不需要輸入指令的,這招與踏前攻擊一樣,都是所有電腦戰機都具備的招式。在此作一簡單的説明,由於電腦戰機擁有自動修正攻擊角度的功能,因此利用近距離武器踏前時,戰機是

會自動追踪敵人的。那麼,是 不是說迴身是不需操作的?結 論是有可能的,首先當玩者使 出迴身攻擊把對方雙重鎖定 後,進入對方正面以外的武 位,再使用可作踏前攻擊的武 器,這樣便可作出迴身攻擊。

更加簡單的説明

- 1 · 首先捕捉對手的位置
- 2 · 作雙重鎖定之後稍作
- 3 · 按攻擊掣

亞拉巴路•古度為你講解揮刀斬擊的快樂度

遠處出現BBBB…… 呀,我已厭倦這種生活了!!那 部 VIPER II不斷的作距離攻 擊。還是快利用蹲下攻擊去接 近他吧,這樣便會形成接近 了,至目前為止我都不斷地跟 對方進行接近戰,其中最有趣的地方,就是在發出兩正發斬擊後,馬上轉到背後攻擊,把對方的背部劈開,真是充滿快感!!你有興趣成為劍術高手嗎?



火箭先生的……

作戰講座



D. N社 通信室來電

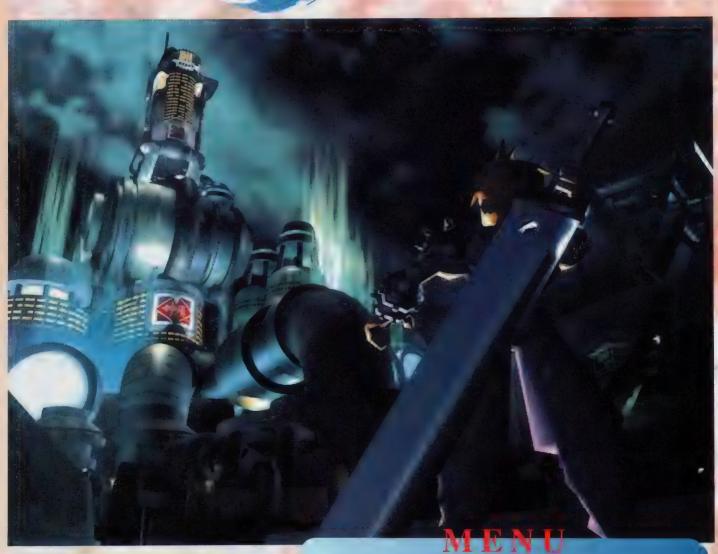
SCOOP

超り級為報

再次續報

FINALPANTASYVII

太空戰士四



P5

RPG

CD-ROM

SQUARE 預定12月發售 5800円 (預價)

3QUAIL 原足12万级音 3000万(预图

●新角色P.37 ● CHO COBO.......P.45

●火箭村及武器屋P.38 ●召喚獸P.46

*©スクウェア

《FINAL FANTASY VII》 目前為止的情報整理介紹

本刊已經在《 GAME 通訊 NO.5》中刊載 SQUARE 發表 採用 PLAY STATION 發售《太 空戰士 VII 》的決定。

因此,今次特別披露還未 公開的最新情報。

首先,把目前為止的情報 整理後逐一介紹。



▲由前作開發人員透露的最新情報資料。



容量是前作的三百倍!?

《FF WI》最今人矚目的是 其大容量。根據 SQUARE 的 發表,將以雙CD形式發售, 容量有一個 GIGABYTE。如 此類推可有相等於約 300 個《 FF VII 》的容量。



這個美麗的

了解三位主要角色!!

茲為大家公開介紹三個在 故事中登場的角色。但是,根 據 SQUARE 聲稱,故事的主 要角色並不局限於三人,預定 大概有十數名主要角色登場, 絕對大期待!



量面全以多邊形顯示!!

硬體是採用 PLAY STA-TION, 以雙CD形式登場, 容量是有一個 GIGABYTE。 有此要素可以更加發揮其畫面 效果。

一直以來《FF》系列畫面 都有一定水準的美譽,何況今 次使用多邊形畫面來表現,簡 直是超級強化!!

而且登場的角色、舞台畫 面、市鎮及戰鬥畫面等全部均 以多邊形描繪。





這條街道全

冒險舞台的神秘 TEXTURE MAPPING 」多邊形 描繪的。

建三個人是主角場





華麗的 TEXTURE



◀ 耳熟能詳的魔 法今次也有出

35

全動圖的戰鬥墨面

《FF》系列的其中一種魅 力便是華麗的戰鬥畫面。至於 其魅力所在,以下有很多証據 証明。

首先遊戲仍然採用「AC-TIVE TIME BATTLE 」系統。 另外使用召喚獸及攻擊魔法等 戰鬥系統也健在。因此堪稱美 麗絕倫的動畫戰鬥場面可以再 度重現。







11. 禁门



揮劍動作 如圖所示!!

▲ ▲ ▶ 這個是揮劍動作的連環圖片。 雖然只有三幅圖片,但却感受到它的迫



2590/3540 000/000 @

視點角度變改的戰鬥畫面

《FF WI》的戰鬥畫面另外 一個特色是靈活運用多邊形的 視點變動。根據 SQUARE 所 稱現在正檢討其多個方案,玩 者或許可以任意選擇屬意的角 度觀看戰鬥,然後自由地切換 視點。除此以外,還有很多各 式各樣的演出提供 ……。

這個神秘的都市!

雖然戰鬥畫面被公開,但 故事內容却仍然未明。從充滿 神秘氣氛的漂流都市及其內部



的房間,可以直接感受到 《FF》系列所帶來的異樣感 譽.....。

▲都市內部有房間。從圖片推 測,類似食堂或酒場。

向上看



向前看

從各種不同的視點:



榛至怪獸省後

向後看

是所在的是果物

「是今次故事的關鍵重點」 SQUARE 的坂口先生指出魔晃 爐這個地方。除了這個地方之 外,還有神秘的金字塔等建築 物。真令人萬分期待呢!



相信是迷宮呢?

[不同的視點移動!



▲ 戰鬥開始時,首先是 角色跟敵人的全景瀏覽

▶ 充滿迫力的視點。 有如照相機般移動。

表示。



克拉特的

在魔晃爐的冒險途 中,從克拉特的説話可 以猜想這個是跟行星生 命有重大關係的系統。



新角色登場

▼怪獸攻擊時是怎樣的

第四名主要角色陸續登場!



RED XIII 在戰鬥畫面中是採用怎麼樣的攻擊方法來戰鬥?

這個遊戲系列最初出現的四腳步行角色,在戰鬥畫面中會衍生極其有趣的場面。因為假如是人類的話,可以手持武器,但 RED XIII 却不可以了。

那麼《FF》系列登場的獸系敵人的攻擊方法是採用鋒利的牙齒作為武器,以咬傷敵人造成傷害。



▲《FF WI》登場的敵人大惡狼有咬住面 孔的攻擊方法。

如此説來, RED XIII 推 測會是使用利爪及牙齒為主要 的攻擊方法無疑……?

《FF WI》前的敵人角色並沒有採用動畫來演出,但《FF WI》却會以多邊形的角色運作。因此,角色被敵人拖拉及閃避咬傷而跳躍這些精彩的動作,想必能夠令大家耳目一新吧?



▲是《FF VI》的畫面。RED XIII 似乎不會如圖所示噴出火燄。

曾經在《FF WI》發表過的 主要角色,包括手持巨型大劍 的少年克拉特,握着棍棒的少 女艾亞莉斯及右手裝備上機關 娘的男子漢巴里特三人。 現在繼續介紹第四名主要角 色。牠的名字是 RED XIII (サーテイーン)。參看左圖便 可清楚其外型,是四腳步行的 野獸系角色。從外型酷似獅子 從



向 SQUARE 詢問

RED XIII 為甚麼是獨眼的?

Q:一副滿不在乎樣子的 RED XIII。其右眼受了很大 的傷害。這個創傷是甚麼時候 或甚麼情形下造成的?還是被 人奪去,因此為了報仇結果加 入了克拉特隊伍成為同伴這個 原因。至於成為獨眼的原因, 是否可以在故事上作一個交代 呢?

A:詳細的情形怨難奉告,但是關於右眼的受傷,似 乎相當有理由。



▲在受傷的右眼有一個很清楚的 X 符號刻上。

關於右眼的故事現在正檢討中

火箭 (ロケット) 村的全額大城器

當留心看過村莊後,不 難發現有兩個商店招牌。其 中一個盾型框上有劍交疊的 招牌便是耳熟能詳的武器 屋,另外一個寫着「上海亭」 的圓形招牌是表示旅店的意 思。請緊記吧!



●なぞのロケット (謎之火箭)

不知道甚麼時候存在?結果一直 是個謎。外貌比村莊內任何一座 建築物都要大,站在旁邊的克拉 特就如米粒一般細小。

■武器屋

直至目前為止在《FF》系列中絕 對不可缺少的便是武器屋。這個 獨特的招牌是商店標誌。主要是 售賣槍劍類。

●タル(木桶)

直至前作前,在村莊及市鎮均有 出現的木桶也在《FFWW》中登 場。無論在那個市鎮向木桶進行 調查是取得道具寶物的保証!!

●上海亭

有間名叫「上海亭」的神秘店子……事實上是一間旅店。 假如到達火箭村,那麼就不可以忘記在上海亭上打一個電話了!

首先嘗試在村莊中來回踱步

現在介紹火箭村的全體 面貌。那麼由村內的連環圖 片開始。

主角克拉特從村莊內走

出來,慢慢向畫面靠近的時 候角色漸漸變得擴大。另外 其他視點變化交由嶄新的圖 片顯示。

村莊的標記是巨型的火箭之謎

火箭村的標記可以説是 巨型的火箭。因此村的名稱 由來相信是拜它所賜。而且 細心看過這支火箭後,可以 發現有綠色物體佈滿上面。

原來火箭在村內已經放 置超過十年以上,因此火箭 上面佈滿的就是青苔。

至於火箭是否可以飛行,現在還未知道,但在遊戲中有其重要性是不可置疑的。

那麼與這支火箭有關的 事件,一定會按時發生!!







嘗試踏進武器屋內看看呢!

前面已經介紹過火箭村 內的武器屋,現在則以都市 的武器屋作介紹。從右面店 內的圖片來看,似乎跟近未 來的並沒有分別。

在《FF WI》中有各式各樣的近代武器可以在此發售,而且售賣品種也大幅度地提高。再從店內看,櫃位處有手槍設置。

除此之外,在棚架上也 有巨型手槍、子彈、鋼盔及 劍等擺設。 另外在系列中一直有登場的長槍、火箭及日本刀等武器也一一出現。那麼,你可以選擇自己屬意的武器來進行遊戲啊!



武器屋內購買。
▼巴里特的槍及彈藥也在

金庫

裡面有各式各樣的重要物件。但操作上比較費力。

時計

現在指針是六點,但遊 戲是沒有時間觀念,因 此不能移動……。

●武器

有各式各樣的劍及槍設 置。完全像美國式商 店。

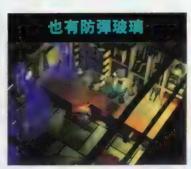
●拳銃4丁 (手槍)

除了巴里特裝備的機關槍外,還有誰人可以裝備?

治安似乎相當恶劣

在商店的櫃位處可以清楚看見有防彈玻璃裝置。在櫃位處顯得非常槍眼。而且在入口地方還裝上了紅外線的防盜裝置。如此看來,商店的大叔及大嬸是否處於非常危險的地方,非要這些裝備便不能保証安全呢?

假如沒有這些防盜設施 似乎有被強盜集團光顧搶走 所有武器及金錢的情形出 現。那麼由於都市內的治安 不好,造成嚴重的罪案,採 取這種嚴密防禦也是無可厚非的!



▲由堅硬玻璃製造的防彈玻璃,是保護這間 武器屋的安全。

耳熟能詳的系統仍在嗎!?

上次特集的訪問有提及 「好的東西希望保留」這個意 見,因此一直都十分便利的系 統保留的機會很大。至於武器 屋的情形如下兩幅圖片所示已 經被確定。





向 SQUARE 詢問!!

商店入口的藍色光線其實是?

Q:在商店的入口處 有藍色的光線四處游走, 到底是甚麼一回事?而這 個裝置在遊戲中有甚麼特 別作用?

A:這個是利用紅外線的防盜裝置。至於在遊戲中沒有,甚麼特別作用。只不過是防止壞人在武器屋內隨便出入!!就是如此這般而已!



▲觸碰到紅外線後會有警報響起……。 那麼出入武器屋便可以大可放心。

取得秘密集會所的圖片

公開披露到手的秘密集會所的圖片 !! 房間的盡頭牆壁上掛有一幅地圖,右面則設置有巴里特裝備的巨型機關槍。另外在中央部份的圓形桌上有兩個神神秘秘的人物……。

這個房間在甚麼地方出 現及主角克拉特跟神秘人物 如何進行交談,現在還未確 定。

從 SQUARE 取得的情報。這個肯定是進行秘密會議的集會所。

但是總覺得這裡充滿危 ,機,在遊戲中一定有極其重 要的事件發生。



▲中央圓桌上一共有五個位置。除了二人外 還有其他人嗎?

其實是商店的紅外線防盜裝置

向各式各樣的 ~ 商店進行推測へ

這裡可以向各地市鎮及村 莊的各種商店進行推測。除了 武器屋外,還有市鎮中不可缺 少的大家熟悉的商店如旅店、

酒場 (PUB)、道具屋及魔法 屋等。

那麼,向有可疑的高店進 行詳細的調查……

▲圖片是《 FF VI 》的旅店。假如沒有金錢 是不可以留宿的!!

即使窮困的人 也想留宿旅店

在旅店留宿當然要付出費 用。但是遊戲中也有例外的免 費留宿地方。簡直就是發夢一 樣的事情啊!未知現實之中有 沒有這樣的地方呢?

▲圖片是《FFV》的魔法屋。可能成為新系統也説不定。

魔法屋又如何?

在《FFV》前魔法可以在魔 法屋中購買來裝備。但是 《FF VI》則裝備有魔石,可從 中取得魔法經驗值及學會特定的 魔法。至於《FF VII》是採用哪 一種系統現在尚未明確,但是採

用商店形式的可能性很低呢!

從酒場取得情報

古往今來可以自然地收集 情報的地方,除了酒場之外別 無其他。

當然在《FF VII》也會有 酒場登場。系列中的酒場似乎 有六十年代的味道。遊戲中有 各式各樣的事件會在這裡發 生,大家千萬不要錯過這個地



的

▼與別不同的人遇上及



向 SQUARE 詢問!!

可以向木桶及樹木等進行調查嗎?

Q:可以打開商店或市民 的房間內的金庫及抽屜。但目 前為止在木桶及樹木等找尋隱 藏的道具寶物則……。

A: 這種系統在最初時並 沒有列入計劃之內。但是到底 採用還是不採用,完全由開發 者自己作出決定。



▲發現道具的話對進行冒險有利。 因此盡量取得到手。

現時還未決定但會慎重考慮

從惑星取出能量的原

目前為止登場的市鎮及何莊大集台

目前為止嘗試集中整理 三個登場的市鎮及村莊。好 讓大家對偌大的《FFVII》世 界全貌有一個概念。而且從 這三個地方來看,就如一個 各種文明混合一體的雜亂無 章的世界。

畫面。
▲魔晃都市的其中一個



四處是田舍村屋的小規 模村莊。村內的建設全以木 製造,充滿恬靜悠閒的氣 氛。因為有火箭出現,所以 就以此為名。



▼遠眺可以看見山脈

構可分為多個部份,有深峻 寬濶的感覺。即使黑夜也有 街燈點綴,是充滿高度文化



築物。從屋頂上有無數螺旋 獎突出其特色是。這座建築

物是否可以飛行或者利用風 力發電尚未清楚。



城寨堡壘形式的神秘建

滿個性的

下一頁便是新的舞台畫面大公開

。最新的舞台畫面大公開 以

由這裡開始的四頁,會為 大家詳細介紹今次新到手的多 介紹過舞台包括有金字塔形狀 的建築物及洞窟,另外還有被 樹木遮蔽的神秘地方及魔晃爐 等,但今次取得其中洞窟及魔 晃爐的最新圖片。另外,新登 車吧?



《 FINAL FANTASY VII 》的版圖畫面到底如何?

直至目前為止,《FF VII》 已經公開了很多畫面。但是在 眾多畫面中還有一些未曾被公 開的圖片。這些便是可以在鎮 與鎮之間及迷宮移動的版圖畫 面,從任天堂版的《FFI》俯 視型畫面以至超任版的《 FF IV》擴大縮小畫面進化為止。 那麼《FFVII》又會進化至甚 麼程度呢?

11 斜俯視型畫面



▲值得紀念的《FFI》,是傳統式俯 視型地圖。

17 使用擴大縮小畫面



▲靈活運用超任特色的《FF VI》。使 用飛行船移動十分有趣。

WI 畫面更加強化



▲畫面有大幅度進化的《FFVI》 平線的表現十分精彩。

謎之海中神殿?

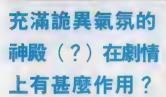
■ 在上面的光是太陽之光嗎?假如是太陽的話,如此看來就像在海中一樣。

另外,建築物的土台有 圓盤狀的物體,是否懸浮於 磁力之上?從任何角度看, 其外觀均充滿近未來的感 管。 首先看看左下圖兩幅圖片。這座便是今次新究竟座建築物究竟座建築物究竟在以及至海,其目的何在以及現現出現?以上所有問題,以上所有問題是與的形狀有異的形狀有其怪異的形狀有其重。而且外貌看來就像神殿一樣……。

看見建築物的全景後,

可以清楚看到從左上端有光 芒射出。而且沒着暗綠色的 光運。

這樣看來是否在海中浮遊呢?又或許在夜空中漂浮……?從圖片中可以清楚看見左上面的球狀地方。那裡彷彿被玻璃四面覆蓋,形成一個氣囊。至於有甚麼特別意思,請留意本刊日後的續報。



▶ 跟充滿近未來感覺的外觀比較,內部的建設則顯得十分古老。從顏色來判斷,令人注目的是石製的東西……?右面的建築物有類似寺院及教堂的感覺。無論怎樣都是個神聖的地方。左面的氣囊到底有甚麼作用呢?





對身體似乎不佳。
■建築物的內部充滿紫色裡,

▶踏在石椿之外,向下跌去後是否必



與艾亞莉斯的行動有深入關係的地 方吧……

從披露的謎般建築物內部 的畫面圖片中,可以看見球狀 的氣囊內部有一隻小松鼠。體 型十分細小,但却屈膝打座般 坐着。而且還看見牠雙手合什 像祈求甚麼似的,甚至被捕捉 去的情形。另外這個地方似乎 是與艾亞莉斯有深入關係的建 築物。克拉特為了拯救她而來 到這裡,然後……。



被捕捉去嗎? 那麼還可以祈 求平安嗎?

> ▼ 球狀的氣囊內部有 小松鼠在跪拜。 克拉特為了拯救她而來 到這裡?那麼是否命運 要跟她邂逅呢?

向 SQUARE 詢問!!

切入戰鬥畫面時的演出會是怎樣?

Q:切入戰鬥畫面時《FF》系列有各式各樣的演出。在《FFI》中的畫面是閃光,《FFVI》則是擴大縮小。那麼《FFVII》又會怎樣呢?

是否正如以往《FF》系列一樣,沒有看見怪獸的面貌便突然切入戰鬥畫面呢? 另外是否採用看見怪獸後接觸上便進入戰鬥畫面呢?

A:不會採用以往看不 見怪獸的形式。但關於演出 方面現在還未確定,要詳細 考慮才行。 

的《 FF VI》。

絕對值得深究請大家密切期待

謎之洞窟

今次介紹的是謎之洞窟的 最新畫面。以前曾經介紹洞窟 入口地點的畫面,但今次介紹 的却是從入口直至盡頭內的地 方。

洞窟的內部有複雜結構的 迷宮地方, 也有在巨大岩石上

設置祭壇形形式式的地點。另 外,也有由於光線的透射令到 黑暗的地方再度重現眼前。

除此以外,洞窟內還發現 有霧籠罩着難以辨認的隱藏地 點。因此絕對期待實際玩上這 個遊戲!

洞窟内部更加詳細地介紹



該是存檔(SAVE POINT)的地點

洞窟內部巨細

|▲ 來到洞窟前克拉時的光影都真實



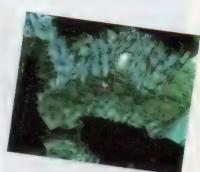
▲在洞窟內走動的克拉 特。由於是多邊形表現, 因此角色的動作十分逼 直。

◀ 這個是祭壇似的高台畫 面。但地方十分滑溜,會 出現很多滑倒的尷尬場面

錯綜複雜的迷宮盡頭有東西等待 着……?

從畫面圖片看,洞窟內 是錯綜複雜的迷宮地方。

就如《FFV》一樣,複 雜的巨大迷宮在今次遊戲中 也有登場!但是為了令到畫 面更具真實感,通路上的交 接點十分清楚,因此不會造 成迷路的境況。











◀ 這裡好像是洞 窟的盡頭。 在洞窟內有首領 出現進入戰鬥畫 面!雖然如此, 但實際進行遊戲

向 SQUARE 詢問!!

舞台畫面的視點角度可以改變嗎?

Q:全是以多邊形表 現的《 FF VII 》,其舞台 的畫面是否跟戰鬥畫面一 樣,可以自由改變視點角 度?

A:在舞台畫面並不 可以改變視點。取而代之 是預定有突然視點變更的 演出效果。



▲這個場面為了突出魔晃爐的宏偉出 現。採用高視點角度?洞窟的場面也 有不同的視點。

視點雖然不會改變,但有視點變更的演出

魔晃爐內部

推進遊戲的時候,最重 要的關鍵相信便是魔晃爐了。 現在介紹剛到手的魔晃爐新畫 面。上次曾經介紹的畫面只不 過是冰山一角,整個內部情形 仍然是個謎。但是從今次的畫 面來看, 魔晃爐屬於近代的及 類似鐵要塞的建築物。內部情 形由鐵支及管道等複雜的構 造組合而成。而且從克拉特 所移動的路裡看來, 處晃爐 絕對是一座巨大無朋的建築 物。單從建築物的外觀便可 以知道這裡的科學技術超平 發達,因此是個高科技世界 的舞台!

> 畫面中央克拉特顯得十分渺 少。從四周圍比較,魔晃爐的巨大

> 雜迷宮。要到達目的地似乎不太容





由鋼鐵造成的巨

◀ 克拉特沿着梯子往上走。這裡是 個沒有光線射入的幽暗地方,相信 是魔晃爐的其中一個角落。射出黃 色光線的是否緊急用燈呢?

如果將這個管道塞住, 究竟會出現甚麼呢?

今次披露的畫面中有充滿神秘味道由 大量管道構造而成的謎樣地方。

這些管道到底有甚麼特別意思呢?假 如管道被關閉的話,是否可以停止魔晃爐 的機能運作呢?相反來說,開啟管道後魔 晃爐內部被儲存的力量又是否得到解放? 無論哪一方面,這些管道一定有重大的意 義存在。

因此為了來到這個地方,即使幾多困 難也要克服,無數的敵人也要擊倒才可以 順利到達!

▼巨大的鐵管向地下深入伸展。單從這畫面來看,形狀十分類似導彈發射管, 直今人洣或。



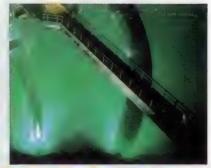
在巨大的管道前是甚麼東西?

魔晃爐的內部是設置巨大 管道的地方。管道前有綠色閃 光的神秘液體浸透着。魔晃爐

是否由這些液體提供能量?假 如斷絕這些供應的話會怎樣? 克拉特的目的到底是……?

▼ ▶ 綠色怪異的液體在管道下流 動,這裡是否魔晃爐的最下層?









周彼綠色的霧籠罩,似乎十分接近有綠色 液體流動的地方。但是細心看真後;其實 是條巨大的管道,而且足足有克拉特身體 的一半大小。假如一個人去移動的話似乎 不太可能 ……。



下一頁輪到 CHOCOBO 的矯健雄姿登場

CHOCOBO≥(チョコボ)終於也變成多邊形



CHOCOBO 也在森林登場?

在《FFVI》首次登場後,CHOCOBO一直在舞台上的特定森林內棲息。由耳熟能詳的黃色 CHOCOBO 開始,有黑色 CHOCOBO 及肥 的 白色 CHOCOBO等。如此説來,在《FFVII》的CHOCOBO也會在森林中棲息的可能性相當高。那麼騎上 CHOCOBO 在森林搜索是否吉利呢?

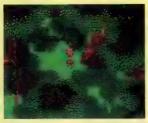
可以取得金錢。





《 FF IV 》

有多種顏色



▲ 《 FF V 》有假如提不到 CHOCOBO便不能騎上去的事件。

召唤獸等也有登場嗎?

對於 CHOCOBO 來說, 身為召喚獸在《 FF IV 》是首 次 登 場 。 當 唸 起 咒 文 後 CHOCOBO 便會出現,然後 向敵人進行攻擊。《 FF V 》繼 承前作繼續以眾數形式由肥胖 CHOCOBO 登場。但是在



▲在《FF VI》有三隻 CHOCOBO 登場,可以使用 CHOCOBO 疾衝 攻擊。 《FFVI》却採用魔石系統, 而以召喚魔法登場的 CHOCOBO沒有出現。那麼 CHOCOBO 沒肥胖 CHOCOBO會否在《FF VII》可以使用召喚魔法再 度登場呢?

▼《FFV》的戰鬥畫面,使用召喚 魔法,肥胖 CHOCOBO 出現攻擊 敵人。



乘上交通工具後又會是怎樣?

跟 CHOCOBO 單獨的插圖有些不同,右圖便描繪出牠的 活 潑 造 型。 騎 上 CHOCOBO 的就是四個主要 角色的其中一人——克拉特 騎 CHOCOBO 這時表現得十分 矯健。話説回來,在《FF WI》的 CHOCOBO,昂頭仰首,

展開雙翼奮向前飛,騎在背上 的克拉特也緊握繮繩望着遠處 飛快地往前奔走。

以上的形容簡直是一個非常動感的畫面。 CHOCOBO 在多邊形的樹林山岩中穿梭飛行,真是難以想像的情景。另外,這個時候會否跟系列中的故事一樣遇上敵人呢?還是值得留意!



▲地上移動騎上黃色 CHOCOBO,在空中移動則騎上黑色 CHOCOBO。雖然在《FF VI》沒有登場,但在《FF VI》內便會復活。



▲這個是《FFVI》 CHOCOBO 移動的畫面。充滿速度感的 3 D畫面令樂趣倍增!



向 SQUARE 詢問!!

黑 CHOCOBO 及肥CHOCOBO 也有登場嗎?

Q:《FF》系列中除了黃色的 CHOCOBO 外,還有黑色CHOCOBO 白色 CHOCOBO 及肥胖 CHOCOBO 等形形式式的CHOCOBO 登場那麼在《FF WI》中,這些 CHOCOBO 也有登場嗎?而且《FF WI》中登場的新角色 CHOCOBO 可以成為同伴嗎?假如有的話,是甚麼顏色呢?

A:關於 CHOCOBO,除 了今次發表的黃色 CHOCOBO 之外,現在尚未有明確的答案。





會有登場的可能性,但情形如何尚未決定

向 SQUARE 詢問!!

騎上 CHOCOBO 後可以進行戰鬥嗎?

Q:多邊形的克拉特騎上 多邊形的 CHOCOBO。如是者 騎着 CHOCOBO 在舞台上移動 會遇上敵人而進入戰鬥畫面。那 麼 主 角 角 色 會 有 騎 着 CHOCOBO 而跟敵人展開戰鬥 的情形嗎?再者,是否會像《 FF VI》中的對魔列車戰一樣, 在移動中進行戰鬥呢?

A:這基本上是個非常有趣的問題,但詳細情形尚未決定。



▲《FF WI》的 CHOCOBO,與 充滿速度感的戰鬥畫面十分配 合。一面追趕敵人,另一面跟敵 人對戰,你可會想像是甚麼一個 情景呢?

戰鬥時是否有 CHOCOBO 的參與,現在還在檢討中

那麼,下一頁會是跟召喚獸戰鬥的畫面

兩隻召嶼號 的資料大坡露

召喚魔法在遊戲中有超華 麗的演出是《FF》系列中絕不 可少的要素。因此之故,在 《VII》中也有召喚魔法登場。 今次出現的召喚獸有巴巴莫特

及尼巴亞撒。這些召喚獸在畫 面中有極出色的表現。

因此期待着在 PLAY STATION 上有大迫力的演 出!

巴巴莫特

是龍之中最偉大的 龍王。從口中可以噴出 灼熱的火燄,似乎可把 全世界的所有東西毀於 其火海之下。

今次披露各種姿勢 的CG畫面及戰鬥畫面 中的雄姿。在立體的戰 鬥畫面可以感受到巴巴 莫特的強烈暴力感。



▼雙腳企立的巴 巴莫特,有一種 威嚴的氣派,往 往令敵人心膽俱 裂呢!





▲巴巴莫特的正面雄姿,基本的設計跟 前作並沒有太大分別。今次仍然有強勁 的攻擊方法。



向 SQUARE 詢問!!

前作為止登場的召喚獸今次也有登場

Q:除了今次介紹的召唤 獸以外,其他熟悉的召喚獸也 有登場嗎?例如依夫利特及奧 油等。

A:當然有登場,大家耳 熟能詳的召喚獸今次也有登場 呢!而且還有預定增加新的召 喚獸。那麼在 PLAY STATION ▲從《Ⅲ》開始一直登場的依夫利 上有召喚魔法的演出,相信一 特(圖片屬《VI》) 今次也有登場 定不會令大家失望。





大家耳熟能詳的召喚獸會陸續地登場!





分恐怖。



▲可以使用高溫的火燄攻擊全體敵 人,是頗為強力的絕技。

(リバイアサソ) 尼巴亞撒

遠古時代,是統治世 界海洋的聖蛇。

在海洋中自由自在地 支配一切及引發海嘯造成 大洪水,海嘯的威力可以 剎那間令世界頓成澤國。

現在披露尼巴亞撒從 不同視點的兩個CG書 面,但很可惜沒有戰鬥畫 面提供,因此不能清楚當 時的面貌。

但引起海嘯的逼真感 是不可置疑的。

▶ ▼從這個圖片可以清楚 看見尼亞撒的扭動動作有如 蛇一般靈活。由於使用多邊 形,效果顯示會有更佳表 現。

召喚獸的變遷 ~尼巴亞撒編~



撒!沉長的身體是其特色▼這傢伙便是《 Ⅲ 》中的 -的尼巴亞

差不多





在《VII》不會出現

向 SQUARE 詢問!!

今次在攻擊時被擊中是否有數字顯示出來呢?

Q:在戰鬥畫面中攻擊或 被擊中時是否如前作一樣有數 字顯示出來呢?假如是的話, 是否因應視點而有不同呢?

關節靈活

的感覺

A:跟前作一樣被擊中受 傷的角色旁邊有數字顯示,但 不會因應視點而有所不同。

因為不清楚受傷程度是件 苦惱的事。

有數字出現嗎?

▲擊中敵人會有數字出現,這個是 非常便利的方法。

跟前作一樣同是有數字出現!

在空中自 由地飛翔

--



壯

大的

海

之統

治

者

響

▲ ▲展開雙翼飛翔,就像飛龍 在天的樣子,是否這樣向敵人攻 擊呢?另外左面圖片中的巴巴莫 特的眼神十分恐佈。假如被牠這 樣凝視的話,相信會嚇得不能移



▲「メガフレア」著重攻撃多於魔法 防禦力。



▲在《VI》中可以清楚看見 吐出白沫。

括壁生的怪獸 有三種類新強表!!

REAR

「FF WII | 中登場的怪獸全 部是以多邊形描繪的。以下介 紹是由 WIRE FLAME 製作而 成充滿動感的 TEXTURE 畫 面。根據 SQUARE 透露,遊 戲中預定大概有二百種類以上 的怪獸登場。而且每一種怪獸 最少限度有四種類以上的動作 形式提供。

如此看來,《FF》的怪獸 持有各式各樣的特殊攻擊令到



假如出現的話便會出現呢!



最近到各售買遊戲的商場 巡視,發覺有很多值得向大家 推介的遊戲。首先如果大家都 是《機動戰士》的擁養,一定正 在打緊或已經打爆新的 PLAY STATION (PS)遊戲《機動戰 士 VER. 2.0 》。這個遊戲比第 一集有了很明顯的改進,而更 是機動戰士高達十五週年的紀 念版。相信大家「高達迷」都知 道這個 GAME 的限定紀念版已 經推出。初推出時商店的售價 是港幣一千二百元,而這個紀 念版在日本售價是九千八百円 折回港幣七百二十元,但這個 紀念版連日本都甚為缺貨,因 為我 DR. GAME 在日本的線人 打長途電話告訴本人,在這隻 紀念版售買的當日,親眼見到 有很多從香港來的水貨佬在 「新宿 | 一帶的遊戲店掃貨,所 以大家最近如果曾去過灣仔 「數字商場」、「高X商場」、 「荃豐商場」及「好景商場」也看 見有很多這個遊戲的紀念版。 最近有某刊物曾報道全港分配 不到一百隻「紀念版」,所以估 計價錢會炒至二千元,邊會咁 呢?其實有很多水貨已經到 港,想買平貨的「高達迷」可試 試到「荃豐商場」的「XX星商 店」問問,他們只買七百元, 十分抵。我 DR. GAME 也買了 兩盒:一盒收藏、一盒玩,為 甚麼那樣破費,因為我 DR. GAME 可用港幣四百七十元買 一盒,羡慕嗎?連批發也不能

以此價錢取貨。嘻!嘻!另外 我 DR. GAME 在這裡提醒一些 擁護玩「正版」遊戲的讀者,因 為那些無恥、賊一樣的商人不 斷翻版「PS | 及「SATURN | 的遊戲,導至很多「正版」的遊 戲已沒有商人入貨,想玩「正 版丨只好託游戲店代訂或託朋 友在日本旅遊時買,我亦為此 事十分氣情。最近因海關加強 抽查翻版,所以那些無恥的翻 版商人修改了在「PS」遊戲盒 上的標誌,以為可以購天過 海,我想海關一定不會就此罷 休;無恥翻版商人你們不要那 麼開心,我已經把你們的大名 及地址抄下,將會傳真到日本 各遊戲商直至翻版失踪為止。 希望到時大家都可以用較廉官 及合理的價錢玩到「正版」的各 類遊戲,更可達至尊重他人知 識產權的目的。最後向大家推 薦一個近期較為新穎的「PS」 游戲——《 TOKYO INSECT ZOO 》。這款遊戲比較著重你 的豐富想像力來創造一個生動 的故事,畫面的空間全部都以 3D POLYGON 形式來表達, 畫工也算美麗,而這隻遊戲在 「高登商場」的「錫X電子公司」 只買三百元十分抵,快去搶購 吧!

XYZ:

你問在《勇者鬥惡龍Ⅵ》當 有了職業後如何能快速升級? 有冇搞錯當然是不斷戰鬥將技 值不斷提升啦!

足球迷亞基:

你想知道超任《SANKYOFEVER》的中文名,這隻遊戲的中文名叫《本家彈珠機》。另外,你又問SATELLAVIEW套裝那時會出售,要幾多錢?這個套裝已經推出,但在香港冇得買真係可惜呀!

養龍的人,陳加星、 小王、土星人:

兩類敵人「タラバガニ」和 「じんめんガニ」可以買到比其 他怪獸來得高的價錢, 因此開 始時最好只和這兩類怪獸戰 鬥,以這種的方法先將賺到的 錢用來買強的武器和防具,然 後才裝備自己, 跟著就可以開 始收集小龍所需要的食物。在 濕地帶最好與其戰鬥的敵人: - ● 餵食用---「かわぶた」、 「しゃちほこつかい」。二・鎖 售用――「夕らバガニ」、「じ んめんガニー。在濕地帶最好 不要與其戰鬥的敵人:「ガマ つかい」、「でんきガマ」、「ガ スガマ」。而可賣得高價的敵 人:第一層——「ドラゴンゾ ンビ」、第二層――「オカマッ コウ」、「スナクジラ」、第三 層――「チシンチョン」,第四 層──「ベビーモス」,第五層 ──「ヤンボマーボ」。



本欄獸迎讀者來函詢問有 關進行各類電視遊戲時所 遭遇之各大小難題。

未信請 上海海盛路9 號有線電視大廈30 樓 《Dr. GAME 時間》收



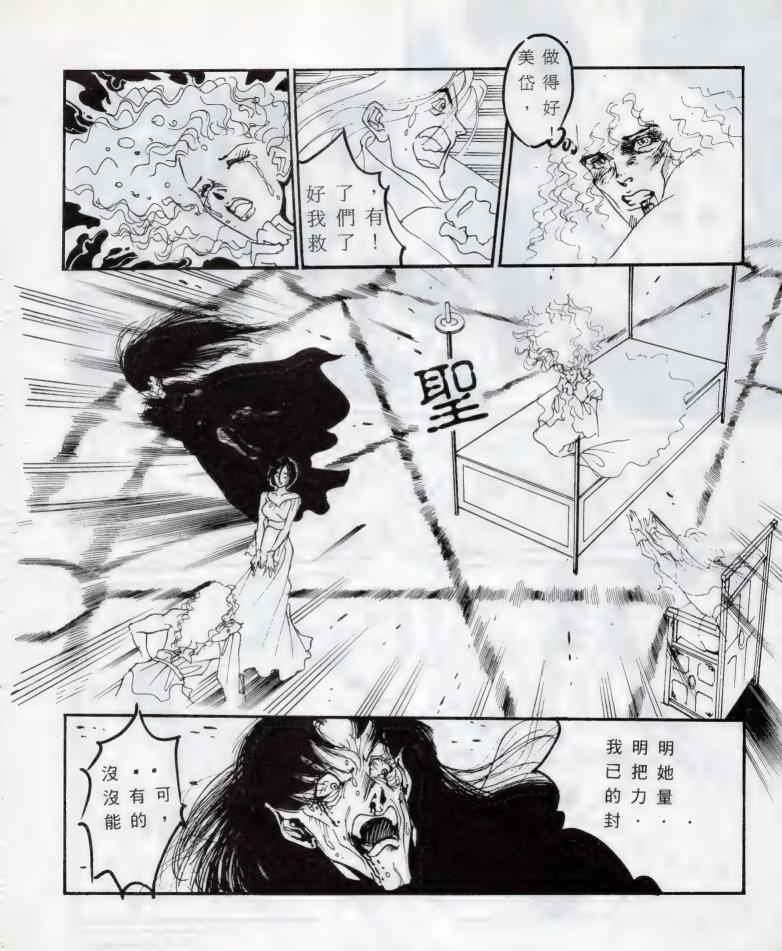














RPG物語

十五把金鑰匙

/<u>_</u> + = ++ >

长回 基宁排



前文提要:你跟皇宫的侍衞長柴龍重遇,更適時的聯合他攻進了黑貓港,在殺死一頭會噴毒水的魔獸之後,本來可以得來第九把金鑰匙,然而,這把金鑰匙却離奇失踪了!令它失踪的當然就是你的敵人了。而大概也是同一個敵人,設下陷阱,讓你和柴龍輕易的攻進黑貓港城,再予以包圍。這敵人,到底又會是誰……

機面玉

包圍着黑貓港城的,少説 也有萬多軍兵,對了,萬多個 國度的勇士。

為首的是一個用織錦幪頭的人,他身後面跟着的就是藍 鬍子——殺死你哥哥的兇手!

你則跟柴龍、黑麗,以及幾個忠心於你的勇士,站在黑

貓港城的城頭,看着幪面人和 他的軍兵。

「你們的國度是滅亡了!」 藍鬍子策馬揚鞭,單騎而出, 大叫,「老皇帝和大皇子已 死,二王子你也就無謂抵抗 了!你的不少臣民已然投降了 給我們這位——幪面王!!」

幪面王!?

「嘿!」你冷笑,「甚麼幪

面王!你們這些人連個普通常 識都沒有!王是甚麼!?王是上 天所選立的大賢,給予他統治 萬民的任務,以彰顯上天之 德,這王有着 幪臉 的道理 嗎……唷!不好!」

原來,說到這裏,那幪面 王竟然祭出那神兵『廻龍』,要 把你絞殺!

如果你沒有得來『白浪」的

話,那一天,不單止你身首異處,你的黑麗、柴龍等人,都會結束性命,而你的國度也從此沉淪……

鏗一聲,『白浪』出鞘,頂 住了『廻龍』

「給我攻城!」幪面王大叫 (他的聲音好怪,似乎是揑着 喉嚨説話,生怕人認得他的聲 音似的),「統統給我殺!一個

屠።埃

萬多個軍兵,和應着他們 的幪面王,同時間挺身而上, 攻城。

城裏面呢?則是你和柴龍 等三百勇士。

三百人對萬多人!

當時的形勢已容不得你細想。你的『白浪』又被人家的『廻龍』絆住,半點幫不了你的忙,你就只有咬牙切齒,一刀一槍的,就跟其餘的三百勇士一樣,只有力拼。

然而,三百人不管有多神 勇,都不會是萬多人的對手。

對手更是殘忍不已。剁翻 了你這邊一個勇士,他們竟更 連隨把他的頭割下來……

一個不留!!??

不一會,城東就被攻破了,三百人只餘下百餘,在你的大盾保護下,且戰且退,退了到黑貓港的內城。

這當兒,你聽到了敵人之中傳出這麼樣的一句——「誰要是殺死前國度的二王子(即你!),我們的幪面王就把整個黑貓港城賞賜給他!」

你被這一句氣得渾身發 抖。看起來,你本來的臣民就 是因為受到威逼利誘,從而追 隨這個甚麼幪臉王的!

接下來,敵人的攻勢就只有更烈。

又過了一刻鐘左右,你這一邊就只餘下一百人不到。敵 人實在太多了!

一個不留……

意想不到的拯救

正戰鬥間,你忽然瞥見那一個控制毒水魔獸籠車的海上人,就是被你饒過不死的那人。他被圍住在你們三百人這一夥裏面,一時不得其便,未有回到他們的同夥隊中。

「你這人!」你伸起劍(普通的軍劍)指向他,叫道,「你

──你走吧!

原來,殺得性起的你,有 好一會,是想把他也殺掉的。 你示意一些勇士,讓出路

來,讓那海上人離開。

然而,夠詭奇的事發生了,那海上人要回到他自己人當中——敵人除了追隨幪面王的國度軍兵外,當然還有海上人了——詭奇的是,那些所謂自己人,竟因為殺瘋了,把那

海上人也一時剁翻倒地! 血從那人的胸膛濺出,然 而,那人却沒有一時斷氣。

你激於義憤,戰鬥過去, 把那海上人抱住。

「二王子……二王子……」 那 海 上 人 向 你 説 話 了 , 「我……我欠你一命,不管如 何,我要報答你,你把耳朵湊 過來!」

湊過去?還是不湊過去? 你沒有多想,湊過去,聽 到了那海上人臨死之前給你説 的這麼一句:「二王子,我就 是守衞毒水魔獸的,攻進黑貓 港城之後,我閒來無事,到處 闖,竟被我發現了黑貓港城通 到外面的一條秘道,它就 在……」

謎一樣的語句

卒之,那海上人死了,就 死在你懷中。

然而,他却到底指引了你 逃出危城的道路,那會是,上 天的暗助吧?

你,黑麗,柴龍,還有二十來個忠於你的勇士,在黑貓港城的秘道之中,繼續前進,那海上人的屍身你叫人背負着,要好好的埋葬他。(你這舉動感動了你的勇士)

那秘道積了約莫三尺的 水,你們走得很辛苦,柴龍更 是要綣曲起身子,十分狼狽。

你就不時幫忙着黑麗,因 為在剛才的戰鬥之中,她受了 點傷。

一邊走,你就一邊悲從中

來---

看起來,父王已經跟大哥 一樣,已然遇害了……

國家也已經分裂,仍然忠心的人,不多!

國家的敵人,就是那幪面 王和藍鬍子一夥,不單止勢力 強大,更十分殘忍!!

想不到,你離京一行進行 冒險,就發生那麼多事!

十五把金鑰匙上面的十五個字,到底又是個甚麼謎團呢?已知的只有『哥』『哥』 「要」閱』『書』「就」「知」随」 等八個字。

如果這八個字真的就只能 排成「哥哥要遇害就知道」的 話,那可不是甚麼秘密!你哥 哥的死,你不是親眼目睹了 嗎?

更何況,敵人為甚麼開始要偷走其餘的金鑰匙呢?

就知道,就知道甚麼呢!? 沉睡的人呀,醒來吧!!! 你在秘道一邊走,一邊啄 磨筒中的秘密……

那秘密一定就不單止哥哥

要遇害那麼簡單॥

無論如何,一定得設法弄齊那十五把金鑰匙!

如今已有 八把,還有七 把……

公主的愛情!?

對了,黑 麗!黑麗她就 有一把仍未交 給 你 的 金 鑰 匙!

那末,黑麗竟然會是一位 公主嗎?

公主不公主,你不多想了,你只想知道,黑麗仍未交給你的那一把金鑰匙上面,會是個甚麼字!!

「黑麗!」你叫喚她。

你知道,她的金鑰匙對於她,意義會是甚麼。她是個女子,她愛你,她大概就會以為,把金鑰匙交了給你,就等於交出她的愛情……

你得要技巧一點。

走出了秘道之後,發覺又 天黑了,大夥兒都疲倦不堪。 你摟住黑麗,向她柔聲的解釋 當前的環境,好言相勸,卒 之,勸得她自願把她的金鑰匙 交給你看……

那上面,赫然是個—— 『詐』字! 其中有詐!!!??? 『哥哥要遇害就知道』—— 『記!

(未完待績)



SCHEDULE

新遊戲發售日

PLAY STATION

3月發售的遊戲

- 15日 BLOOD FACTORY <INTERPLAY> 5800円
- 15日 ZORK I <翔泳社> 5800円
- 15日 實況足球 <KONAMI> 4800円
- 15 届 阿迪娜之家庭遊戲 <ATHENA> 5800円
- 22日 WIPE OUT <SCEI> 5800円
- 22日 MELTY LANCER < IMAGINEER > 5800円
- 22日 · ROAD RASH < EA VICTOR > 5800円
- 22日 AIR MANEGIMENT '96 <光榮> 8800円
- 22日 WINING POST 2 <光榮> 9800円
- 22日 Q 版賽車 <TAKARA> 5800円
- 22届 D X 人生遊戲 < TAKARA> 5800円
- 22日 吞食夭地 II ~赤壁之決戦~ <CAPCOM> 5800円
- 22E BIOHAZARD <CAPCOM> 5800FI
- 22日 宇宙豪商傳爆裂商人 <ASTECH TWO ONE> 5800円
- 22日 HYPER FINAL MATCH TENNIS <HUNAN> 5800円
- 22日 大盗伍佑衞門~打倒宇宙海賊~ <KONAMI> 5800円
- 9日 TIZ-TOKYO INSECT ZOO~<GENERAL ENTERTAINMENT> 5800円
- 29日 DEFCON 5 <MULTI SOFT> 4800円
- 29日 飛鳥 120% SPECIAL <FAMILY SOFT> 5800円
- 29日 鐵拳 2 <NAMCO> 5800円
- 29目 泡泡龍方塊 2 <TAITO> 5800円
- 29日 GRADIUS DX <KONAMI> 5800円
- 29日 三國志英傑傳 <光榮> 8800円
- 29日 信長之野望 天翔記 <光榮> 9800円
- **29日** 真實足球 <NAXAT> 5800円
- 29日 KILLING ZONE <NAXAT> 5800円
- 29日 NUPA <TOMY> 4800円
- 29自 天使濃情 SPECIAL <光榮> 7800円
- 29日 機動戰士高達 VER 2.0 <BANDAI> 6800円
- 29日 機動戦士高達 VER 2.0 LIMITED EDITION <BANDAI> 9800円
- 29日 大戦略 PLAYERS SPIRIT <OZ CLUB> 7800円
- 29日 俄羅斯方塊 X <BPS> 5800円

4月發售的遊戲

- 12. DEAD HEAT ROAD <日本物產> 5800円
- 12日 PLAY STADIUM <BANPRESTO> 5800円
- 12日 RING OF SIAS <ATHENA> 6800円
- 19日 OVER DRIVING DX <EAV> 5800円
- 19日 DOOM <SOFT BANK> 價格未定
- 19回 ESPN STREET GAMES <SCEI> 價格未定
- 19章 戰球王 <RISE> 5800円
- 19日 MOTOR TOON GRANDPRIX 2 <SCE> 5800円
- 26日 WOLF FANG 空牙 2001 <XING ENTERTAINMENT> 5800円
- 26日 GALAXIAN 3 <NAMCO> 5800円
- 26日 JLEAGUE VIRTUAL STADIUM '96 <EAV> 5800円
- 26度 THE LOGIC MASTER <TEAM BUGHOUSE> 5800円 (預價)
- 26日 IREM 街機經典 <I'MAX> 5800円 (預價)
- 26日 心跳回憶 PRIVATE COLLECTION <KONAMI> 3800円
- 26日 信長疾風記煌 <BPS> 5800円
- 下旬 俊馬之榮冠 <!SLAND CREATION> 5800円
- 下衛 太陽之尾巴 <ARTDINK> 5800円 (預價)
- 下無 THE 心裡遊戲 <VISIT> 5800円
- 下旬 洛克人 X 3 < CAPCOM> 5800円
- 下旬 新世界七大文明 <ASMIK> 5800円 (預價)
- JAMPING FLASH 2<SCE> 5800円 (預價)

- BE SLAM DRAGON SIALECO> 5800F
- 月中 DISK WORLD <MDEIA ENTERTAINMENT> 5800円 (預價)
- 月中 GALAXY FIGHT <SUN SOFT> 5800円
- 月中 遊戲之達人 2 <SUN SOFT> 8900円
- 月中 DOUBLE DRAGON < URBAN PLANT> 5800円
- 月中 ADVANCED V. G. <TGL> 6800円
- 中 極秘計劃追踪 UFO <日本 CLARY BUSINESS> 7800円
- 月中 真實高爾夫球 <NAXAT> 5800円
- 月中 PACHI PACHI SAGA <TEN 研究所> 5800円
- 月中 THE HIVE WARS <KSS> 6800円
- B中 POTESTAS <NEXUS INTERACT> 6800円
- 月中 NEO PLANET <MAP JAPAN> 6800円 (預價)
- 月中 麻雀上手 < CAPCOM > 4800円
- 月中 足球小將 J GET IN THE TOMORROW <BANDAI> 5800円
- 月中 CRITICOM <VIC 東海> 5800円

5 月發售的遊戲

- 3日 土屋圭市&板東正明首都高門車 <BPS> 5800円
- 10日 X-COM 未知之侵略者 <SPECTRUM HOLOBYTE JAPAN> 5800円
- 10日 花扎畫廊 戀戀物語 < I'MAX> 5800円 (預價)
- 24日 EPS 仲間由紀惠 <ANTINOS RECORD> 3800円 (預價)
- 24日 EPS 角田智美 <ANTINOS RECORD> 3800円 (預價)
- 24日 EPS 森川由紀子 <ANTINOS RECORD> 3800円 (預價)
- 24日 EPS 水谷純子 <ANTINOS RECORD> 3800円 (預價)
- 24日 EPS 山谷知亞 <ANTINOS RECORD> 3800円 (預價)
- 24日 設計衡門 PLUS <ATHENA> 5800円 (預價)
- 24E THUNDER HAWK II < VICTOR ENTERTAINMENT> 6800F
- 31日 鐵球 TRUE PINBALL <GAGA COMMUNICATIONS> 5800円
- 31日 EXTREME POWER <PROFIRE> 5800円 (預價)
- 31日 明星誕生鈴木由美惠 <ALLUMER> 5800円
- 31日 Q-IN <MEDIA ENTERTAINMENT> 5800円 (預價)
- 月中 PILE UP MARCH < PROCEED UNI> 5800円 (預價)
- 月中 CHESS MASTER <ALTRON> 6800円 (預價)
- 月中 RETURN TO ZORK <BANDAI VISUAL> 6800円
- 月中 RACE DRIVIN'A GO! GO! <TIME WARNER INTERACTIVE> 5800円 (預價)
- 月中 培畫邏輯 2 <SUN SOFT> 4980円 (預價)
- 月中 FEDA REMAKE <YANOMAN> 價格未定
- 月中 出世麻雀 大接待 <KING RECORD> 5800円(預價)
- 月中 CREATER SHOCK <DATA EAST> 5800円
- 月中 国棋 <ASCII> 6800円
- 月中 愛天使小説 <KSS> 5800円 (預價)
- 月中 TENSION <VAP> 5800円
- 月中 VADIMS <SOFT BANK> 價格未定
- 月中 CIRCUIT BEAT <PRISM ARTS> 5800円
- 月中 徹萬 SPECIAL <NAXAT> 4800円
- 月中 龍珠 Z 偉大的龍珠傳説 <BANDAI> 5800円
- 月中 北斗之拳 <BANPRESTO> 價格未定
- 月中 磚撞 利當之逆襲 <ISLAND CREATION> 5800円(預價
- 月中 3 D高爾夫球 (舊名) < KONAMI> 5800円

6月發售的遊戲

- 7日 V-SPIKE <IMAGINEER> 5800円
- 21日 極大道棋 <每日 COMMUNICATIONS> 5800円 (預價)
- 28日 OVER BLOOD <RIVER HILL SOFT> 5800円 (預價)
- 下旬 時空少女與忍者疾風 <TAITO> 6800円 (預價)
- 下旬 C1CIRCUIT <INBECS> 5800円 (預價) 月中 K-1 GRANDPRIX <XING ENTERTAINMENT> 5800円
- 月中 明星雀士II LIMITED < JALECO > 7800円 (預價)
- 月中 哥普羅~魔幻槍~ <TAKARA> 5800円 (預價)
- 月中 LONE SOLDIER < VIRGIN INTERACTIVE > 5800円 (預價)

- 月中 KING'S FIELD III <FROM SOFT WARE> 6300円
- 月中 SHOCK WAVE(暫名) <E A VICTOR> 5800円
- 月中 超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X <BANDAI VISUAL> 6800円
- 月中 LITTLE BIG ADVENTURE <E A VICTOR> 5800円
- 月中 CITY BRAVO! < ALTRON> 價格未定
- 月中 亞特蘭大奧運會 <KONAMI> 5800円
- 月中 MASTERS 遙遠的奧加斯達 <SOFT BANK> 價格未定
- 月中 波波羅克拉斯物語 <SCE> 價格未定
- 月中 安藤滿之麻雀亞空間殺法 <J WING> 6800円 (預價)
- 月中 武豐之生育賽馬(暫名) <JALECO> 價格未定
- 月中 雨月奇譚 (暫名) <TONKIN HOUSE> 5800円
- 具中 時空探偵DD <ASCII> 6800円 (預價)

7月發售的遊戲

- 5日 STUDIOP <AGENDA> 5800円 (預價)
- 下旬 VIRTUAL 飛龍之拳 <CULTURE BRAIN> 5800円
- 月中 SONIC WING SPECIAL <MDEIA QUEST> 6800円 (預價)
- 日中 風雲極空忍傷 <ACOM> 價格未定
- 月中 洛布布 CUBE <DATAM POLYSTAR> 4800円
- 月中 恐怖新聞 <YUTAKA> 5800円 (預信)
- 月中 TRANSPORT TAICOON 〈伊藤忠商事〉 價格未定
- 月中 THE OPEN GOLF <BANPRESTO> 價格未定
- 月中 TUNNEL (暫名) <GAGA COMMUNICATIONS> 5800円 (預價)
- 月中 校園恐怖傳説S <BANPRESTO> 價格未定
- 月中 東亞 PLAN 射擊經典 VOL. 1 <BANPRESTO> 價格未定 月中 SLAM JAM '96 <BMG VICTOR> 價格未定
- 月中 黄昏之敍情詩 <TONKIN HOUSE> 5800円 月中 KURURIN PA! <SKY THINK SYSTEM> 價格未定

8月發售的遊戲

- 日中 謎干 <BANDAI VISUAL > 5800円 (発信)
- 月中 MEGATUDO 2096 <BANPRESTO> 價格未定
- 月中 HARM FULL PARK <SKY THINK SYSTEM> 價格未定
- 月中: VANDAL HART <KONAMI> 5800円
- 月中 釣魚日記 <小學館> 6800円 (預價)

9月發售的遊戲

- 月中 QUANTUM GATE <GAGA COMMUNICATIONS> 價格未定
- 月中 VIPER(暫名) <GAGA COMMUNICATIONS> 價格未定
- 中 究極之倉庫員 <伊藤忠商事> 價格未定
- 月冉 去吧!XCHOLOGY <POLYGRAM> 價格未定
- 月中 幻想波子機豪華版 <VAP> 價格未定 日中 GO 2 PROFESSIONAL (暫名) <毎日 COMMUNUCATION>價格未定
- 月中 SPEED KING <KAONAMI> 5800円

10月以後發售的遊戲

- 年尾 送尼四驅鬥車 (曹名) <BPS> 5800円 (預價)
- 12月、FINAL FANTASY W <SQUARE> 5A800円

CONTINUE ON NEXT PAGE

SCHEDULE

96 年發售的遊戲

- 春季 MEAL PLANA <GAST> 價格未定
- 春季 ASSULT RIGS(蓄名) <SCEI> 價格未定
- 春季 3D REMINGS <SCEI> 價格未定
- 春季 刻命館 <TECMO> 5800円
- 春季 天使豊寧 少女的來歷 < COCONUTS JAPAN> 信格未定
- 春季 阿路納姆之翼 <RIGHT STUFF> 價格未定
- 春季 畢業 CROSS WORLD(暫名) <HARTYROBIN> 價格未定
- 番季 PAL 神犬傳説 <東化新社> 價格未定
- 春季 斯拉林劇場(暫名) <東化新社> 價格未定
- 春季 AIR ASSAULT <SCEI> 價格未定
- 春季 THE KING OF FIGHTERS '95 <SNK> 價格未定
- 春季 侍魂 斬紅郎無雙劍 <SNK> 價格未定
- 春季 REAL BOUT 敍即傳説 <SNK> 價格未定
- 春季 魔域戦士 <CAPCOM> 6800円
- 春季 X-MEN <CAPCOM> 6800円
- 春季 JOHNNY BAZOOGA <COCONUTS JAPAN> 信格未定
- 春季 天使畫廊 限定版 < COCONUTS JAPAN> 價格未定
- 春季 九龍風水傳 <SCE> 價格未定
- 春季 異星人 TRILOGY <ACCLAIM JAPAN> 價格未定
- 春季 CRW / COUNTER REVOLUTION WAR <ACCLAIM JAPAN>價格未定
- 春季! RISE OF THE ROBOT 2 <ACCLAIM JAPAN> 價格未定
- 春季 大穴鏡艇(暫名) <SETA> 價格未定
- 春季 喝采物語 (暫名) <SETA> 價格未定
- 善季 TOP GUN: FIRE AT WILL<SPECTRUM HOLOBYTE JAPAN 優格未定
- 春季 TOTAL NBA '96 (暫名) <SCEI> 價格未定
- 夏季 必靜老虎彈珠機攻略法 <ISLAND CREATION> 價格未定
- 夏季 NOEL <PIONEER LDC> 價格未定
- 夏季 螢火蟲 <PIONEER LDC> 價格未定
- 夏季 東京 SHADOW <TAITO> 價格未定
- 夏季 GALLOP RACER <TECMO> 價格未定
- 夏季 SEABASS FISHING <VICTOR ENTERTAINMENT> 價格未定
- 夏季 貝洛迪森巴戰記翼之勳章 <SCE> 價格未定
- 夏季 ARC THE LAD 2 <SCE> 價格未定
- 夏季 LAKE THE MASTERS <SCE> 價格未定
- 夏季 女主角之夢 <MAP JAPAN> 價格未定
- 夏季 名探偵STEEL WOOD(舊名) <IDEA FACTORY> 5800円(預價)
- 夏攀·BELTLOGGER 9 <元氣> 價格未定
- 夏季 SPEED DRIVER(暫名) <MIZUKI> 價格未定
- 夏季 GUNSHIP 2000 〈SPECTRUM HOLOBYTE JAPAN〉 5800円
- 夏季 FISH EYES <PACK IN VIDEO> 價格未定
- 夏季: SIM CITY 2000 <ARTDINK> 價格未定
- 夏季 CLIM CRACKER 2 <SCE> 價格未定
- 夏季 專業麻雀極(暫名) <ATHENA> 價格未定
- 夏季 流浪劍心(暫名) <SCE> 價格未定
- 夏季 食卓之騎士們 <MEDIA WORKS> 5800円
- 夏季 戦亂 <ANGEL> 價格未定
- 夏季 SPECTRAL TOWER <IDEA FACTORY> 5800円
- 夏季 SUPER SHOT THE GOLF <VICTOR ENTERTAINMENT> 價格未定
- 夏季 KING OF BOXING <VICTOR ENTERTAINMENT> 價格未定
- 夏季 WILD ARMS <SCE> 價格未定
- 夏季 啫喱方塊通(暫名) <COMPILE> 價格未定
- 夏季 亂馬 1/2 武鬥之復興 <小學館> 6800円 (預價)
- 夏季 結婚 <小學館> 6800円 (預價)
- BATTLE BUG'S 〈電腦工場〉 價格未定

- 秋季 TECMO美式足球(暫名) <TECMO> 價格未定
- 秋季 MELT (藝名) <MAP JAPAN> 價格未定
- 秋季 春風戰隊 ▼ FORCE <VING> 價格未定
- 秋季 ENEMY ZERO <WARP> 價格未定
- 秋季 同級生麻雀 (暫名) <YUMEDIA> 價格未定 秋季 SHAPE UP GIRL (暫名) <J. WING> 5800円 (預信)
- 秋季 RAGNACULE <SME> 價格未定
- 秋季 CAT THE RIPPER < TONKIN HOUSE> 5800円
- 秋季 金田一少年之事件簿(暫名) <講談社> 5800円(預備)
- 冬季 阿爾斯 <GRAMS> 價格未定
- 年中 DINAMIGHTKING <A COM> 價格未定
- 年中 五十嵐先生之天空高爾夫球 <JOLDAN> 價格未定
- 年中 HYPER TOUR <3D> 價格未定
- 年中 TIE BREAKE <BADY> 價格未定
- 年中 零式四星 DOOZY-J (著名) <MEDIARING> 價格未定
- 年中 惡魔城 X 月下之夜想曲 < KONAMI> 價格未定
- 年中 APACHE (暫名) <GAST> 價格未定
- 年中 火龍娘-柳判官- (男性版) <GAST> 價格未定
- 年中: HOME DOCTOR (暫名) <SUCCESS> 價格未定
- 年中 TEAM 47 GOMAN <COCONUTS JAPAN> 價格未定
- 年中 無地無用!登校無用 <XING ENTERTAINMENT> 債格未定
- 年中 加油森川君 2號 (暫名) <SCE> 價格未定
- 年中 美少女夢工場 夢現之妖精 <SCE> 信格未定
- 年中 STRIKERS 1945 (新名) <SCE> 價格未定
- 年中·彈珠機俱樂部 <ISC> 價格未定
- 年中 LIPROS <VISUAL ARTIST OFFICE> 價格未定
- 年中 兵蜂 不可思議之大陸 <KONAMI> 價格未定
- 年中 火龍娘-高悠環-(女性版) <GAST> 價格未定
- 年中 MONSTER FARM <TECMO> 價格未定
- 年中 SUPER CASINO SPECIAL <COCONUTS JAPAN> 價格未定
- 年中 MOTOCROSS(警名) <COCONUTS JAPAN> 價格未定
- 年中 NAMO MUSEUM VOL. 3 < NAMCO > 價格未定

雅售日未定的遊戲

世界地圖的看法 '96 <SCE> 價格未定

英語之鐵人 <SCE> 4800円 (蓄名)

必殺彈珠機中心 <SUN SOFT> 6800円 UN STACK <SYSTEM CREAT> 4800円 (新名)

對決!童話天堂 <OCTAGON ENTERTAINMENT> 4800円 (暫名)

蜃氣樓回廊 <PRESTAGE> 5800円

上海 GREAT MOMENTS <SUN SOFT> 6800円

VIEW POINT <EA VICTOR> 5800円

NBA LIVE '96 <EA VICTOR> 5800円

CHAOS CONTROL <VIRGIN INTERACTIVE> 5800円

NBA JAM TOURNAMENT EDITION <ACCLAIM JAPAN> 5800円

ALONE IN THE DARK 2 <EA VICTOR> 5800円

怪獸戰記 <PRODUCE> 5800円

SUPER 301 S.Q. (暫名) <日本物產> 5800円

OMEGA BOOST <SCE> 5800円

賽車小英雄 <TOMY> 5800円 (暫名) RAY TRACER <TAITO> 5800円 (暫名)

亞人鄉 <VISUAL ARTIST OFFICE> 價格未定

WING COMMANDER IT < FA VICTOR> 價格未定

美式足球 '96 <ACCLAIM JAPAN> 5800円

1950 AMERICAN DREAMS <SCE> 5800F

NOT TREASURE HUNTER <ACTIART> 價格未定

KING OF STALLION(暫名) <日本物產> 6800円

競艇傳説(暫名) <日本物產> 5800円

·EXPERT (藝名) <日本物產> 5800円

自製RPG (暫名) <ASCII> 價格未定

·BOUNTY ARMS <DATA WEST> 6800円 (暫名)

MAX RACER <PD> 價格未定

蒼蠅男人之宇宙遊玩 (暫名) <PD> 價格未定

THE 11th HOUR~THE 7th GUESTII~<VIRGIN INTERACTIVE>價

格未定

打吡馬王 PS <ASCII> 價格未定

BATTLE OF ·····? (暫名) <BANPRESTO> 價格未定

VIRTUAL直升機 <3D> 價格未定

· CAPORE SCREEN <SCE> 價格未定

THE TOWER < OPEN BOOK > 6800円 (預價)

FLY (暫名) <MDB> 價格未定

SOLAR ECRIPSE (暫名) <BMG VICTOR> 價格未定

3 D棒球(暫名) <BMG VICTOR> 價格未定

LEGACY OF KAINE (暫名) <NAMCO> 價格未定

PS 版超级棒球(暫名) <NAMCO> 價格未定

MAGIC CARPET <EA VICTOR> 價格未定

ZXE-D <BANDAI> 價格未定

FANTASTEP < JALECO > 價格未定

ARENA (暫名) <SOFT BANK> 價格未定

*VICTORY SHOT(看名) <VAP> 6800円

魯邦三世~加利奏建城~ <ASMIK> 價格未定

棋太平 <SPS> 信格未定

專業指南超級麻雀 <CULTURE BRAIN> 價格未定

ULTRA 萬馬券 <CULTURE BRAIN> 價格未定

XS(看名) < COCONUTS JAPAN> 價格未定

VALUNA HORSE (暫名) < COCONUTS JAPAN> 價格未定

用飛機干 <SOLAN> 價格夫宝

MID LAND 幻之王國(暫名) <未來 SOFT> 價格未定

SIM ZOO (暫名) <SOFT BANK> 價格未定

OUT LIVE ZERO (暫名) <SUN SOFT> 價格未定

NOUGHTY FIGHTERS(暫名) <ARK SYSTEM WORKS> 價格未定

GILTY GEAR <ARK SYSTEM WORKS> 價格未定

神體·其仙人(暫名) <J.WING> 價格未定

忍者猛馬君鬼斬忍法帳 <JALECO> 價格未定

猴蟹火腿 <MEDIA WORKS> 價格未定

FORMULA CIRCUS 《日本物產》 價格未定 LIAT STARS 《HECT》 價格未定

機甲兵 G-1(暫名) <ASK 講談社> 價格未定

POWER PLAY '96 (蓄名) <VIRGIN INTERACTIVE> 價格未定

SPOT(看名) <VIRGIN INTERACTIVE> 價格未定

SURIT(暫名) <VIRGIN INTERACTIVE> 價格未定

EURIT (著名) <VIRGIN INTERACTIVE> 價格未定

BLACK BASS(暫名) <VIRGIN INTERACTIVE> 價格未定

HYPER 3D PINBALL <SUN SOFT> 價格未定

VIRTUAL GALLOP騎士道 <SUN SOFT> 價格未定

STONE WALKERS <ACCLAIM JAPAN> 價格未定 COLLEGE SLAM <ATI US> 價格未定

STRESS - LESS LESSON <MAXFIVE> 價格未定

BLOODY BRIDE <ATLAS> 5800円

以真人作畫面的模擬遊戲

我就是從今天起教導你們的新老師,我 會根據自己的教育觀念來嚴格地教導你 們!請多多指教!

業R~GRADUATION REAL~

BANDAI VISUAL 發售中 5800円

五個角色的初期狀態

她在全班的女同學中品行最不好。而且你剛開 始遊戲時,和她構通會比較困難。因她會不時 任意改變既定的日程,所以你的第一個任務是 要提高她的品格及偏差值。

生年月日:12月3日 星座:射手座 血液型:口型 受好: 摩托車



這位女同學顯得很活潑可愛,而各項能力值數 也都達於平均水平。只不過缺乏性感。而若你 利用「しつけ」(管教)指令的話・便不難提高其 能力了。

生年月日: 7月23日 星座:獅子座 血液型:A型



她最大的缺點是其太低的偏差值,所以你的第 一個重要的任務是提高她的偏差值。除此之 外,因她的品格及體力都低於平均,於是也需 要增強這兩項能力。



生年月日: 1月4日 墨座:山羊座 血液型:B型 愛好: 收集公仔



因她在有錢家庭中出身的,所以各方面的能力 都很好,不過她有時候會太任性,但你並不可 用過於心急的態度來培育她,因她的培育速度 比較慢。



生年月日:10月3日 星座:天秤座 血液型:AB型 愛好:航海



她是高材生,但體力卻低於平均,所以你便應 該要增強她的體力,不然她會很容易病倒。還 有她也是缺點性感,所以要讓她搞「エアロ ビ!,増加性感。



生年月日: 9月18日 星座: 乙女座 血液型:A型

你在PS主機上桃李滿天下!? 雖然她們有點不像高中生

這個《畢業》是以教導不同 個性的五個女高中生為目標, 令她們順利畢業的培育模擬游 戲。而且今次採用真人影像再 登場。我們今次在專欄中就以 五個女高中生上著名大學為目 標,一起研究她們的日常生活 及各情節中的攻略法。請各位 作為參考。

我們首先在右圖中顯示五

個女高中生的詳盡來歷。你們 在開始打機前,應該看看這些 資料,熟悉各角色今後所需要 強化的能力。因即使任何一項 能力值數,沒有到達一定的程 度,也不能打爆機。除此之 外,因各角色的心情很容易轉 變,而會影響她們的學習態 度。所以你要盡量令她們維持 正常的狀態。



▲ 這是心情穩定時的樣子。很可愛!



▲鱼色在發怒時會容易放棄工作。

請老師好好了解我們吧



▲若角色失戀,你便要好好安慰她。



▲角色的心情好的時候,做甚都很順

若平時不努力 就不能達到自己的目標

要過有規律的日常生活

在遊戲中,平日的六天 會分為前後三天,而你選擇 所想教導的學生後便要安排 日程。你首先要注意的是學 生的HP,若學生的HP低 的話,學生就會顯示疲勞及 神經衰弱之狀態。所以若你 發現HP值數亮起紅色的角 色時,便要立刻令那學生休 息。除此之外,你還必須注 意的,是別的能力值數亮起 紅色的時候,正因為如此, 便會影響學生的評定值低 下,所以你就要立刻採取適 當的措施。還有,有的學生

有安排晚上在外游蕩及開車 等日程時, 你就要把這個學 生的日程變更,因遊蕩及開 車只有百害而無一利的,你 一定要嚴格管理學生的日 程。



▲只有日積月累的努力才能達到目 標。不要老是讓學生放蕩啊!

- ●要讓學生參予可上昇各項能力的活動
- ●已經降低的能力,必須立刻提升至原來的值數
- ●要注意須增強體力

假日也要有規律地過,不要太放鬆

假日是和平日不同,學 牛們會無拘無束地活動。但 她們怎樣過假日會影響到遊 戲進程。其實你可在假日時 給予學生的指令有「補習」、 「面接」(會見)、「見回り」 (巡查)及「鍛練」四種。首先 打開學生的狀態表,若學生

的能力低於平均,你就要利 用「補習」指令提高其能力。 若某學生因失戀而學壞,你 就要利用「面接」指令,傾聽 她的心事, 這樣可令她恢復 渦來。若你不採取「補習」及 「面接」等措施,便應該巡查

康。尤其是「見回り」指令, 它可控制意外的發生。若萬 一有學生離家出走,則不管 是假日或平日, 你一定要去 找尋這學生,盡快令這學生 恢復原來的生活。



▲不管是假日或平日,一定要規律地 生活。不應該像實際的生活那樣,整 天睡譽。

- ●若學生有極顯著的缺點便可在假日時增強
- ●也要注意自己的健康

學生的行動或調整自己的健

利用「見回り」(巡查),便可防止意外的發生

在這裡分別在假日和平日 時,解說關於遊戲中的通常指 今。在下面詳盡説明各項指令 的內容及其效果。你可參考那 些資料來培育學生,助你克服 各種各樣的困難。



生們的敎導。 -時對學

Point(1) 平日指令的效果

●暗記

●作文 雖然這個指令可提升 語文水平,但是有時 候會令品格及魅力下 隆。

●生け花(花道) 這個指令不但可將品 格提升,有時候也會 將魅力提升,是很有 用的指令。

●個級 這個指令可將體力的 最大值數提升至1 度。但要注意的是會

狺倜指令並不可期待

明顯的效果,而記憶

和品格較容易提高。

但魅力卻會降低。

●問題集 這個指令會容易將基 礎和應用提升,但也 會影響到魅力方面下 降。 ●エアロビ

這個指令也可將體力的 最大值數提升至1度。 也可將魅力提升,但或 令品格和魅力降低。 許品格會降低。

●個人面談

基本上若你誇獎學生或送禮物的 話,她的人氣便會提升。相反,批 評的話,則會降低。

這個指令可令學生的體力回復。而 有時候也會將氣降低,但並沒有很 大的影響,不必擔心。

Point @ 個人面談的結果

ほめる

這ほめる(誇獎)指令基本上沒有對學生甚麼害處,但是有時候也會 影響各項能力稍微降低。

注意

他

這個指令只是會將學生的體力減少,根本沒有任何好處。但因對白內 容次次不一樣,學生若有餘力,也可閱看一下。

嚴格注意

無論是甚麼情況,若使用這個指令便會將人氣急降低。其實,世上沒 有原意被人注意的呀!最好不要使用這個指令吧。

Point3 假日指令的效果

今。

這個指令可將基礎力 提升,有時候會令應 用、語學及記憶等提 升。

這這個指令可打好基 礎,語學及記憶等要 素提高,很有用的指

這個指令可將基礎和 應用力提升,但有時 候會將人氣降低。

●悩みを聞く (聽訴苦) 這個指令可使心情不 好的學生恢復原來的 ●進路相談 在這個指令中會顯示 出該學生可考上的學

●プレゼント (送禮物) 這個指令可將人氣提 升,但要注意的是這 時候會花一些的錢。

●追蹤

你可利用這個指令調查學生在假日 時的行動,而若在平日利用的話, 偶然會將人氣提升。

●搜索

你可利用這個指令尋找離家出走的 學生。而且可實行至找到學生的為 止。

●休み (休息) 常老師的辛苦很辛苦 吧!那麼利用這個指 ●勉強 (學習) 狺倜指令可將知力提 升,但注意的是會花 一些錢。

運動

可將體力提升,但也 會花錢的,盡量少用 吧。

●アルバイト(臨時工)

你有時候也需要送給學生禮物。若 沒有錢的話,就可利用這個指令來 賺錢。

令回復HP。

在各種臨時工作中收入最多的就這 個,但是會被扣不少的HP。相反 會增加體力。

●警衛昌

這是第二個多收入的臨時工作。雖 然可增加金錢,但也會消耗不少的 體力。

●コンビニ (便利店)

在這裡幹臨時工作不但不會消耗體 力,也會將 (賺錢) 最大值提升至十 倍。

收入太少,只不過可將知力提升一 點。想將知力提升時才使用的。

●家庭教師

若幹這個工作便可將知力提升比在 圖書館工作多一點,但收入卻少。

握一年的流程 學生們平安無事畢

1学期

櫻花正盛開的四月份就是 第一學期開學的時候。雖然你 **還未掌握到學生們的性格**,但 是四月至七月上旬期間會有體 力測定,在中期、期末考試及 開游泳池等的各種情形,看 來,除開游泳池之外,均是對 學生的發展有影響的重要因 素。因此你應該為學生安排細

在第一學期中專心加強水 平低於平均的項目。每個學生 均各有其缺點,如新井、加藤 及志村須要提高學力,中本是 須要提高體力,而且對於高 木,你要增強她的品行方面,

總得來説,你在第一學期 中教導學生們,綜合評價為普 涌或比普诵度差一點的程度就 可。

- ●要專心改善弱點
- ●在第一學期中掌握基礎
- ●參考體力測定和考試的結果

緻的日程。

不能讓她太渦仟件。

在此很明顯地看得出來▼加藤小姐的體力超眾 0

学園祭

要展出自己的攤子。但好的位置

只有兩個,而且你將那位置給予

那學生使用的話,那學生的人氣

值自然會提高。因此你要好好利

用這個特性。就用這個機會,令

在學園祭中,每五名學生都

最美好的高中生時代亦只 剩餘一年。你正在為可否學生 們順利畢業而傷腦筋吧?為了 有效渡過這一年,應該怎樣做 才對呢?於是我們就在這裡揭 載對各種情形的攻略法,以下

体力測定

體力測定,名副其實要測定學生

的體力,通常在剛開始新學期的

四月份進行。這個遊戲中掌握各

學生的體力是極重要的事,若學

生有足夠的體力,你便可以專心

嚴格地教導學生。相反,若學生

身體衰弱的話,你也要埋頭為那

學生增加體力,實在浪費許多時

中間試験

的情形可算是這個遊戲的主要

大情形。還有在下頁中,會詳

細介紹課外授業及各種結局畫

面。其實, 這個遊戲也和實際

的人生一般,有許多種結局可

供人借鏡。

中間考試可由你掌握學生的綜合 學力,按照成績採取下一個措 施。這個考試的難度比較高,只 有天才型的學生才能得到滿分。 目前,你須要今新井和志村同學 努力學習,得到50分以上。當 然,你要令學力已較高的學生們 更努力,得到的分數越高越好。 把目標定於較高水平。



2学期

暑假已結束,又要開始新 的學期,第二學期是從九月開 始至十二月。對學生來說,這 段時間是在一年中最精神充沛 的時候。而你卻會漸漸忙起 來,因為要解決學生的各種問 題。另外,在第2學期時會有 學園祭的特別情形發生。

你在第2學期中,就要以

增強學生的全體能力為主。學 生在第1學期中努力積累的實 力,在第2學期須更加強化, 所以你要按照目標安排日程。 學生努力的成果自會反映在第 2 學期的中間及期末考試上。 而你要按照考試的結果找出學 生的弱點,若學生的學力稍 低, 便要讓她每天學習。但這 樣做時,其他的能力值數可能 會下降,因此你另一方面亦須 要將那些能力值數恢復。

- ●要增強體力
- ●學園祭是逆轉形勢的好機會
- ●要在期末試前掌握基礎學力

人氣值低的學生逆轉形勢。

公平對

期末試験

期末試驗是通常在每個學期 尾,即是開始長期放假之前進行 的既定情形。你要按照期末試驗 的成績,決定出在放假時進行集 中補習的學生。若在這時候實行 補習,會在下一個考試時才顯示 出其成果。



e 信得一提的 是要考兩次, 可 的成果呢?

容易

答的

3学期

到第3學期時,有一個可 影響學生今後發展方向的畢業 考試。按照畢業考試成果,她 們會被決定能否升上著名的大 學。若在第2學期之前努力地 大幅提升學力,就應該沒問題 了。若你沒有信心的話,便應 該重新玩吧!

生試驗



▲畢業考試是最後的審判,究竟有幾多 個學生能考得上呢?

終於到畢業的時候了。學 生們的成績如何呢?

若沒能升上著名大學的



話,便再次挑戰吧!

假若全部的學生都能成功 考上著名的大學,你便可以欣 賞到很美麗的結局畫面了。加 油吧!



顯

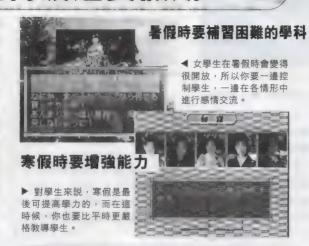
課外授業①

如何渡過長假期

相信你們在學生時,也曾 被老師教導過長期放假的生活 方式吧。這個遊戲也和實際的 生活一樣。

首先說的是暑假,學生們應在這期間增強基礎力,而且補習自己不懂的學科。除此之外,暑假中也會發生各種有季節性的情況,如去海灘游泳及夏祭等。學生參加這些活動可將人氣值提升,若某人的人氣值太低,便要讓那學生多多參加吧!

下一次的長假期是寒假, 這裡會發生初詣(拜訪神社)及 滑雪等情形,又可利用這些情 形提升人氣值了。



- ●要徹底補習
- ●有效地利用暑、寒假
- ●細心觀察學生的行動

課外授業②

若未能升上著名大學



例如有這樣的結局

●結婚

若魅力值有90以上,而品格值有70以上的話, 便會達到這個結局。可觀賞美麗的結婚的場 面。

●調理師 (女廚師)

若品格值有50以上的話,那學生會在畢業後,當做女廚師,是中餐還是西餐呢?

●OL (上班族)

若品格值有60以上,而魅力值有60以上的話,那學生會當做普通的上班一族,不過總之有飯吃,算好的了!

●声優(**配音**員)

若學力值有75以上,而魅力值有70以上的話, 便會從事配音員,到底要配甚麼樣的角色聲音呢?

●アイドル (明星)

若魅力值有90以上的話,那學生會當做明星!這是比升上著名大學還好的選擇!?各有各的人生啊!

●保母 (保姆)

若學力有65以上,且評價值有20以上的話,那 學生便會當做保姆,希望她會用和你相同的教 育觀念來教導幼兒。



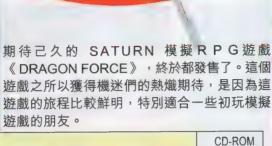














S/RPG

SEGA 發售中 5800円

首先要了解遊戲整體的流程

這個模擬RPG遊戲,比起 其他同性質的遊戲來說,玩者必 須要做的項目會較為多,但若懂 得操作之後,跟著慢慢便會熟習 整個系統,漸漸就可以打至爆機 了。現在先將整個遊戲的基本流 程向各位介紹一下吧!



急忙,慢慢便可以習慣。▼遊戲開始,絕對不需要

地圖畫面

構成整個遊戲的軸心部份的,就是這個地圖畫面了,除了要切換至指令輸入畫面外,其他的移動,都以 REAL TIME 進行,在地圖畫面上,玩者要編好出師的軍團及決定對戰人完對戰人主對戰人,便會切換至在此與敵方相碰,便會切換至有之內,未有任何行動或指向。就會切換至內政畫面。

要在這個畫面中給予指令



▲在短時間之內,你就要對部隊作出 最有效率的指揮,智慧不夠,可能會 感吃力。

- ●先選武將,然後組成軍團跟著 便向敵國進攻。
- ●城中的武將可為屬下兵士進行 補充或交換。
- ●當受到敵方軍團來襲時[,]就要 出戰護城了。
- ●用「大守任命」指令,選擇武 將,堅守自己的城。
- ●查看捕獲俘擄的情報。
- ●在地圖畫面中,檢查正在進行 戰鬥的軍團,了解作戰能力。

內政

在內政畫面中,向戰績彪秉的 武將頒授勳章,或接見擴獲的 敗將,或把城堡強化。……要 做的事實在太多,絕對不能怠 慢,否則後悔莫及,故一定要 在此逐一檢討,逐一實行。



▲這個畫面是沒有時間限制的,悉心 考慮清楚才作出決定吧!

- ●要向有功績的武將頒發勳章,輸入「勳章授與」指令。
- ●以「アイテム」指令為武將們配上適用的裝備及項目。
- ●「武將會見」指令可與武將或俘擄會見,聽取意見。
- ●「築城」指令的採用,是要將城的級數提高。
- ●「探索」指令可以用來搜索附近的武將及項目。



▲若陣形或作戰方法不佳,會陷入苦 戰狀態。

戦門

在地圖畫面上,當與敵軍相接 或迫近城堡時,就會切換至這 個戰鬥畫面,既然是戰鬥,就 要在此決定武將人選,作戰陣 形等,要做好的決定很多,當 然不包括被打敗啦!

- ●玩者需要從「戰鬥」、「交涉」、「退卻」中選擇其中項行動。
- ●確認了敵方的武將後,就要選擇我方的武將了。
- ●得到敵方陣形的情報,我方的陣形亦要決定。
- ●了解實際戰況,作出相應的變陣。
- ■當所有士兵都敗北後,武將就要單刀上陣了。

地圖畫面

由這頁開始,會根據各遊 戲中舞台的編排,為各位説明 有關之戰略,首先是地圖畫面 編,由於必須做的項目頗多, 細閱本文的介紹,絕對有助游 戲的進行。



回,便被打敗了,▼稍為不留神,多 ,所以進行戰 略

留意時間瞬即消逝

由於遊戲是採用 REAL TIME 進行,就算你按兵不動, 不作任何決定,對手仍然會自動 繼續前進的,所以對於軍師的動 向及自己如何部署戰略陣勢,可 説是件分秒必爭的事。 有時當玩

時間實在不多

停止,趁這段時間好好考慮吧!

者還在考慮如何組成己方軍隊 時,整個形勢就已經變過來了。 再稍為猶疑一下,玩者更有可能 已處於下風,難有翻身反敗的時 間了。因此,玩者在此的首要任 務是第一時間作出決定。

▼為兵士作補給,尤其是前線城中的部 極之重要。 k 5 minut



時間過後便有變化

- ■武將的內政值會影響城的級數。
- ●我方或敵方的兵士都會被補給。
- ■城中的武將可恢復體力。

位武將當太守眼?

最理想的是在所有的城裡 派駐內政值(INT)70以上的武 將,形成鐵甲防衛之勢,而在 地圖畫面上,可看到各城的級 數都被提升,並且在內政畫面 上,每次施行「築城」指令都會 感到順利,但這會否導致在遊 戲之初,內政的處理部份,會 形成武將不足呢!這的確是一 個難題。

因此。在遊戲之初應該如 何是好呢,首先是否要派內政 值高的武將到想要提升級數的 城去呢?但不要忘記,在遊戲 初段,整體的戰鬥力還是不足 夠的,但若該武將是戰鬥力高 的話,是否可以用來積極參戰

還有,由游戲中段至尾段 時,會出現較多沒有使用價值 的城,若還在這些城中配置內 政值高的武將的話,就會浪 費,把之派到級數較低的城會 好些嗎?但千萬別忘記,骷髏 黨會在任何情況下突然出現, 雖然不難對付,但在無用的城 中,留置少許戰鬥力是必要 的。

要在廢城駐守大量武將

「廢城」(へボル城)是級數 較低的城,就算是這裡大量派駐 武將,都會發生補充兵士不足的 問題,有能力之武將當然是要被

派到大的城去,但若城是位於國 家邊境的話,不進行補給而又要 進行戰鬥的話,我軍便很容易會 敗陣的,這點大家要注意啊!



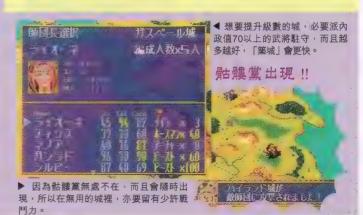
前獲的俘掳 要送到安全的城去

有一點玩者們是最容易忘 記的,就是那些成功捕獲的俘擄 們,玩者千萬別留他們在戰鬥中 的城內。

因為萬一該城在敗北後, 所有的俘擄們都會被一併救走。 因此玩者應盡早編成一隊(一人 亦可)俘擄輸送師團,將俘擄運 到安全的城去。



▲被捕的俘擴都有可能成為己方士 兵,而且擁有即戰能力,不可錯失。



小知識 求取初期的預備兵士的最大值=城級數 X 10 + 50

内

政

戰略部署分析

在內政畫面上要做的事情 其實不太多,而且不設時間上 限制,玩者可以詳細考慮才作 指令,由於內政是影響國家強 大的主因之一,與戰況有一定 關係,故此不容忽視。



◀ 頒發勳章給有功績的武將 可避

免他們有謀反的念頭、乃屬正常之

▼對於一些有謀反念頭的武將。則 可給予一些項目 以作援衝亦無不

■可以使用的指令,盡

頒發勳章是十分重要

在地圖畫面上,可以撿閱一些有功績的武將,亦可頒予勳章,只有利用「勳章授予」的指令便可。

一些你沒有頒予勳章的將 領,可能忠誠度會下降,形成有 造反的可能性,玩者非要提防不可。

每當你向一個武將頒發勳

章的時候,該武將的士兵便會增加10人,即是說增加其擁兵之數目,但卻是不可以逐個逐個增加的,每次都規定在10的數目,有剩餘的勳章可頒予其他武將。若該武將已經獲得最高的勳章數值,之後便不能再頒予勳章了,不過,其忠誠度是不會有影響的。

利用結盟把領土即時擴大

若與其他國家結盟的時候,即代表己方的武將及城的數目都可以一次過增加,亦即己方的伙伴增加。換句話說,敵人的數量就會減少。

在遊戲中,爭奪1位或2 位是非同小可的事,所以有關一 切重要的同盟協議,還是盡早實 行較好。

即是説,在整個過程之中,包括在地圖的畫面上,與其他國家的君主會面,便需要一個有說服力的武將。在國與國同盟之後,國境便會連接起來,玩者在自國進行部署之際,同時國家的國境亦會不斷的改變。



▲同盟之後,他國的武將亦可以操 控,頓時增加了的兵馬,要好好利 用。

每個回台都要進行會見

武将リストド展と

與武將的會見,最好在每個 回合都舉行,但是發展至遊戲中 段,武將的人數可能已增至50以 上,會見頗養時間。於是就可改 為2個回合一次,或可考慮取 消,但接見俘擴就要每個回合都 舉行,因為戰況有變的話,在上 次會見不能成為伙伴的俘擄,這 時可能會回心轉意。



◆ 士兵的種類共有2種的武將,就

要考慮是否應集中其中一種數量

▲武將們所表達的不滿,一定要注 意,盡可能令他們反映自己的意見。

無任歡迎

友,是好的事情。



每個回台都要進行會見

要提升城的級數就要「築城」,要在附近搜尋武將或項目就要「探索」,這是在內政畫面上,必定要執行的指令。

但問題是無論要執行何種 指令,都需要有「內政值」70以 上的武將才可,而且是必要的條 件,並無其他方法可以代替。所 以到底要「築城」或是「探索」, 是件頗令人迷惘的問題。

首先我們要看情況,決定 兩項的優先次序,例如若先「築 城」的話,就可將基礎能力提 升,整體來說比較穩健,至於 「探索」則可留待戰鬥力有空檔 的時候才實行,「探索」的結 果,可能跟發掘古董一樣,並不 是每次都有結果的。

TO THE STATE OF TH

▶ 當然亦有失敗的情況,若運氣佳的 話,可一次過提升2級。

還是把城的級數提高?

先爭取伙伴和項目?

■ 可有機會發現能增加兵種的項目, 卻要只能靠運氣。





若有不滿的武將,在輸入有關指令時,背景音樂會有變化,非常容易識別。

4 d

戰略部署分和

其實在戰鬥中,最重要的 還是勝利,這個遊戲要求玩者 有獨立戰略方法。而進行速度 亦會以自然方式發展,為了令 大家容易掌握得好,現在就解 說有關戰鬥時的各項要點。



以 常,是絕對不會令人 以 常,是絕對不會令人 以 等 , 是 紹 對 不 會 令 人 以 ,

在城中作戰的要點

在城中的戰鬥完結後,畫面便會出現「XX城的級數已下降」之字幕,即表示該城在經過戰火洗禮之後,級數亦因此而下降了。

要避免這種情況發生,玩者 就要考慮到利用城側之地形優勢 來進行戰鬥,以減輕城在戰鬥 時,所導致的級數下降這問題 了。



▲若你不想將城堡的值數降低,便要出 動討伐隊應戰了。

要進行艱辛的交涉



▲交涉失敗,戰鬥亦隨之展開,相方碰頭,死傷實在難免。

在進入戰鬥之前的準備畫面上,會出現「交涉」指令的選擇,表示可以與敵方軍團進行對話。若成功的話,就可與與所有關門而不用對民傷財,但以不會次次成功。若失敗,兩方武將士兵,就難免知方,就對後果會造成相接。其後果會造成相方,所以不宜冒險。

另外,若相戰的武將是舊 相識,或原本是兄弟關係的, 就更加值得積極地進行交涉 了。

兵士的數目和相配是重點

這個遊戲的基本配套因素,其實在於兵士的數量,若己方的兵士數量比起對方多出數倍的話,則就算己方兵的組合相配不理想,亦可以有戰勝的把握。

要把敵方從城中趕走,難免要派 遭大量兵士,故此玩者不能不考 慮各種兵士的相配是否恰當,兵 士們的相配是會直接影響戰鬥能 力,詳情請參考下面的圖表。



相配效果一覽表

5 ——非常好 4 ——很好 3 ——普及 2 ——不好 1 ——非常不好

兵士名	ソル	木一	メイ	アシ	アー	モン	/\-	ビー	ドラ	ゾン
ソルジャー		2	4	3	4	4	2	4	1	2
ホースマン	4		4	4	4	2	2	2	٦	2
メイジ	2	2		2	3	2	5	2	1	4
アシガル	3	2	4		4	4	2	4	4	2
アーチャー	2	2	3	2		2	5	2	7	1
モンク	2	4	4	2	4		2	3	1	5
ハービー	4	4	1	4	1	4		4	2	2
ビースト	2	4	4	2	4	3	2		1	3
ドラゴニア	4	4	4	1	4	4	4	4		4
ゾンビ	4	4	2	4	5	1	4	2	1	

考慮戰鬥陣形

所有武將都擁有3項基本陣 形,及一項特殊陣形的能力。而 特殊陣形方面,每一項都有其負 面的效應,免得過就要避免使 用。

原則上玩者要以基本的陣 形,作為使用的重點,至於如何 攻如何守,就請參考右邊的短文 介紹。



▲先了解對方陣形然後決定自己的攻勢,這並不是狡滑,而是戰略。

攻的心得

原則上陣系的排列,是以「專攻 之陣」為本,即是說就算敵方兵 士不多,亦可能要採用「全軍突 擊」。

這樣的好處是可以速戰速決,既 然在遊戲中兵士是消耗品,就不 要考慮太多兵士數量的問題,反 而要想想如何向對方的武將作出 續擊。 守的心得



變成不能戰鬥的武將,會在2週後復活。

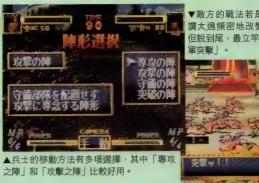
作戰指令的選擇

戰鬥陣形-經決定,就不 能更改,但作戰與否,就可以作 多次變更,玩者要根據戰況作出 臨時應變。

具體地舉個例子,當使用 アーチャー或メイジ等飛動系列 兵器對付敵軍時,可用「上下分

散 | 陣形慢慢向敵方移近。又當 己方兵士已深入敵方陣形時,就 要立刻改為「全軍突擊 | 陣形, 將敵方一口氣殲滅。

但要注意「全軍突擊」陣 形,一經決定就不可以作出任何 變改了。



▼敵方的戰法若是直接居多,就無 謂太過頻密地改變己方的戰陣了。 但説到尾,最立竿見影的,就是「全



注意!若採取「全軍突擊」戰陣就不可以隨時更改了!!

飛動系列兵器的弱點

對於遠距離的攻擊,便可 用非常有效的飛動系列兵器, 例如:アーチャー(箭兵)或メ イジ(飛刀兵)等,可以簡單地 把敵方兵士殺戮,但當與敵方 頗為接近的時候, 這類飛動系 列的武器就無所發揮了,只能 眼巴巴地看見敵方的武將守在 猿方。

最後時間一到,戰鬥便會 由對方採取主動,而己方則一 無所獲。





何時使用必殺技?

當畫面下方的能量計儲滿 後,就可使出武將技,若對方武 將曾經給你攻擊過,HP亦已稍 降。在一對一的時,玩者取勝的 把握會較強,敵方又會有可能以 極慢的速度反擊, 拖延時間。

使用時間

- ●單對單時
- ●敵方兵士較多時
- 讓己方兵士前進

擅宣全力進攻





撤退的要點

▼雖然敵人在前,但本身的體力已達到 極限,還是撤退吧!



既然已經輸定了,就要有 撤退的勇氣,此點玩者非要注意 不可,而在戰鬥中撤退,與在戰 鬥準備畫面撤退是有所有不同

其中的意義亦有所差異, 在戰鬥中撤退,是有武將已經不



▲一看已可知道勝負的結果,不如索性

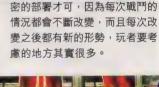
能戰鬥需要撤退,只能以剩餘的 武將迎戰, 相反在戰鬥準備畫面 中撤退,是表示不須戰鬥已定勝 負,非撤退不可,若要舉手奉出 城給敵人,就是敗北了,若接收 對方的城,兼目據獲對方兵士作 俘擄,當然就是贏!

故意打和亦是戰

故意拖延時間,令戰局變 成打和,亦不失為一個好的戰

要點是不讓敵方取勝,自 己卻可重整戰術,但當然要有精

▼既有不忠用的武將,在危急關 頭,可派他出戰,用以拖延戰鬥時 間,若可以打個平手,就非常幸運 7 0





長,非常難過。





PLAY STATION 登場了,新遊戲的名稱為《女神異聞 錄 PERSONA 》。由於所有機種的版本,其內容都完 全不同,因此這個新作的內容更惹人關注。今次除了 公開這個新遊戲的最新情報外,更會刊登製作總指揮 岡田耕始的訪問。

CD-ROM

經過進化後的 PLAY STATION 版

這個《女神轉生》系列終於 在 PLAY STATION 上登場, 除了承繼以往系統外,改良了 的強化版本玩起來會更簡易。

今次的主角是位在 ER-MINE 學園就讀的十七歲普通 高中生,自從在睡夢中見到蝴 蝶之後,便開始捲入了一連串 不可思議的事件當中。



▲房間中也以斜下視點來表 示,可以作若干程度的移動, 四處調查一下吧,到底哪裡有







令人耳目一新的戰鬥系統及畫面

今作的戰鬥畫面將會變成這樣子,新系統就是叫 PER-SONA 了。所謂 PERSONA 就是用作令惡魔成為仲魔的能力了,隊伍中所有人均可使用的。至於有關 PERSONA 的詳細資料,將會在下頁的訪問中作出詳細解説,好好細讀吧!



▲使用 PERSONA 或是用武器來攻擊呢?因應狀況使用是非常重要的。



▼隊型也可作出變更,增加



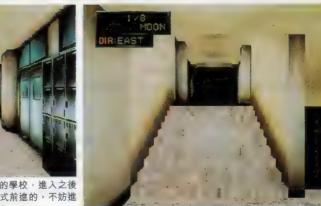
度也會令圖表產生變化。 ▲▼在畫面左上方的,就是用作表示惡魔正

令人應念的膨動畫面也經過強化

所有的移動畫面也是以多 邊形來表示的,在街上是 2 D,建築物之內是 3 D,而 間則以斜下視點來表示,三種 視點令遊戲的效果更佳,在遊 戲的架空都市中可自由自在地 行動,臨場感十足。此外,遊 戲設計得相當細緻,如道路上 的車子,會根據交通燈號而行 駛等等。



▲作為遊戲舞台的學校,進入之後 是以3D迷宮形式前進的,不妨進 入教員室看看吧!



樓梯時也非常流暢! ▼在立體畫面中可隨意作前後左右方的移動,上落



▲在街上時,畫面會成為 2 D,由於全部也是以多邊形製作的,因此看起來就好像立體的一樣。



▲這個就是全體地圖了,遊戲中的世界會分為若干地區,這就是其中一區了。



由製作者為大家介紹「女神轉生」系列的最新作

岡田耕始先生可說代表了《女神轉生》,今次的訪問會為大家披露這個遊戲的意念、故事背景及新系統等等,全都是擁躉們關注的遊戲內容。看過這篇訪問後,就算是初接觸的人也可放心,今天起就成為《PERSONA》博士吧!

作為外傳故事而存在的《女神異聞錄 PER-SONA》,究竟與《女神轉生》有甚麼關係, 而令人關注的故事內容方面又如何?

——首先説明一下這個 作品的創作意念。

岡田:創作意念可説是 製作的基礎,在推出超級任 天堂的《真◆女神轉生》和 《真◆女神轉生Ⅱ》的時候, 已想加入一些整個系列中未 曾出現過的新意念。因而製 作了《真◆女神轉生Ⅱ》。

但由於遇上一些實行上的問題,而令一些玩者在遊戲中感到不安。不過雖然如此,但仍得到一些不錯的反應,從而吸引了一些新的玩者,結果引發了SS版《真•女神轉生》這個遊戲的誕生了。

令到更多的玩者能享受 到《女神轉生》的樂趣,而以



這個意念作為基礎,也做就了《女神異聞錄 PERSONA》的誕生。

——那麼與過往的《女神 轉生》系列又有甚麼不同之處 呢?

岡田:我們首先考慮是主機方面的問題,例如擁有主機的人大多是在甚麼年齡及階層等,結果決定了不把SS版的《真◆女神轉生》直接移植到PLAY STATION之上,而是設計出一隻專為PLAY STATION玩者度身訂造的遊戲。

雖然仍是與以往的《女神轉生》系列一樣,給人的印象 都是較為暗淡,但相對之下 今作的感覺則會顯得比較明 亮,而且再加入嶄新的表現 方法,相信一定能吸引到一 些從未玩過這個系列的玩 者。

當然,令一直支持這個 系列的玩者,能好好享受也 是我們製作這遊戲的主要目 標。

——哦!那麼這是一個 所有玩者都耳熟能詳的作品 啊!

岡田:不錯,基本的設計概念,是以主角就是玩者 為中心,這一點是沒有作出



改變,但其他方面相信也會 帶給大家耳目一新的感覺, 這就是《女神異聞錄》的風格 了。

這點相信大家在遊戲標 題上也可察覺得到。

——「PERSONA」這個 字究竟代表了甚麼意思呢?

岡田:簡單來說就是「面 具」的意思,這個也是 SAT-URN 版《真●女神轉生》想傳 達的訊息。

所有人在不同的場合都 會戴著不同的面具,每個面 具都代表每個人性格的不同 部份,而每個面具都有其獨 特的用途,這特點在遊戲中 可說是表露無遺。

——這次遊戲背景舞台 是學校,為甚麼要選這個地 方呢?

岡田:相信大部份的玩者都經歷過學校生活,以所 相信絕對不難理解。由所於 相信絕對不難理解。他們於 部份人都在學校渡過他們的 思春期,所以這段時間其實 是最能表露出個人真實性格 的時期。

除了有戲劇性之外,也可對「青春」作更深入的描寫,這當然並不是單純的只描寫愛情,還會有極其重要的友情呢!

另外,對社會來說,就 是一個旅程的開始。人們會 在這個過程中成長,故事中 更有大量令人脱胎換骨的經 歷,故此,主要的舞台都是 在學校當中。

但當然不止如此,故事也會在架空的街道中展開,除了纏繞著「PERSONA」外,也包含著人與人之間的感情,藉著故事來向玩者訴說心聲。

以上就是今次故事的特色了,表面看似乎很難明白,但是真正投入遊戲時便會很易理解了。

充滿著神秘感的新系統。 加入了「PERSONA | 之後 遊戲的內容會變成怎樣?

-遊戲的畫面風格經 過了很大的改變,可否講解 一下除了畫面上可見的變更 點之外,在系統上有何改變 呢?

岡田:由於我們考慮 到,這個雖然只是《女神轉 生》系列的其中一個作品,但 我們倒希望能作出大幅度的 改良, 使其給人一種獨立作 品的感覺。

因此我們把所有的圖像 都做出了全新的風格,令整 個創作意念都環繞著「PER-SONA」。玩者的隊伍是由人 類來組成的,但當然不是任 何人也可以加入隊伍中,而 必須要是被稱為「PERSONA 使者丨的人,簡單來說就是隊 伍中所有角色都擁有降魔或 使用仲願的能力。

——除了上述的各點以 外,有甚麼系統是突出人物 特性的呢?

岡田:這些會重複出現 在戰鬥中,到目前為止,在 作戰中主要都是使用劍或槍 械等武器,但其後可利用 「PERSONA | 來召喚仲魔戰 鬥,相信這系統會成為戰鬥 的中心。

—會否利用書面來表 現出即場召喚仲魔的那種感 譽?

岡田:會的,所謂即場 召喚的意思,其實就是一直 以來都是採用手提電腦的, 但在這一個遊戲中將會排除 這個機能,變成任何人也有 使用「PERSONA」的能力

至於畫面方面,也將會 以往從未用過的表現手法來 表達。當然先前説過的主角 即是玩者這一點是絕對不變 的,但玩者的視點卻出現了 各樣不同的變化, 尤其是在 戰鬥時或事件發生時,均會 採用斜下視點。

一這樣便可看到包括 玩者的所有角色了。

岡田:不錯,今次在畫 面中可看到所有角色的樣 子,更會盡量以精細的畫面 來表達,人物的尺寸是前所 未有的大。當然在移動時也 會使用 2 D、 3 D 及斜下視 點,因此玩者可以從不同的 角度看到每個角色、仲魔及 惡魔的樣子。

其實這個也是SS版 《真•女神轉生》的主要目 標,而今次我們希望能以更 高的畫質及音質把遊戲表現 出來。

今次是否也是與惡

▼雖然主要舞台是在學校,但是在街 上也會有各式各樣的設施的。





魔會話後,才能令其變成仲 瘤呢?

岡田:在今次這個遊戲 中,將不會再使用會話來與 惡魔對話,而改為使用「接 觸」這個指令,隊伍就是以這 個指令來與惡魔進行交涉的

一這樣是否便可由玩 者來降服惡魔呢?

岡田: 這種情況並不是 叫作降魔,應該稱為首先與 惡魔接觸,玩者要取得他們 的咒語,至於大家熟悉的邪 教之館,也變成了名為合魔 殿的新建築物,裡面會有一 位被稱為 MIND MASTER (靈能者)的角色,只要把咒 語交給他,隊伍中的人物便 可以用自己的身體來召喚仲 魔了。

這一點與一直以來把仲 魔召喚,再將其合體的系統 有很大的分別。為甚麼要把 一直以來的概念改變過來? 這是由於我們發覺到合體系 統有越變越複雜的傾向,因 此便把這個系統重新簡單

一接觸方面,會否與 以前一樣利用指令來執行的 呢?

岡田:唔!由於今次沒 有電腦,因此隊伍中所有的 人也可與惡魔對話。

不過,這樣會變成並非 每隻惡魔,都會把牠的咒語 交給主角,而是要先看看該 名角色與惡魔所屬的相性

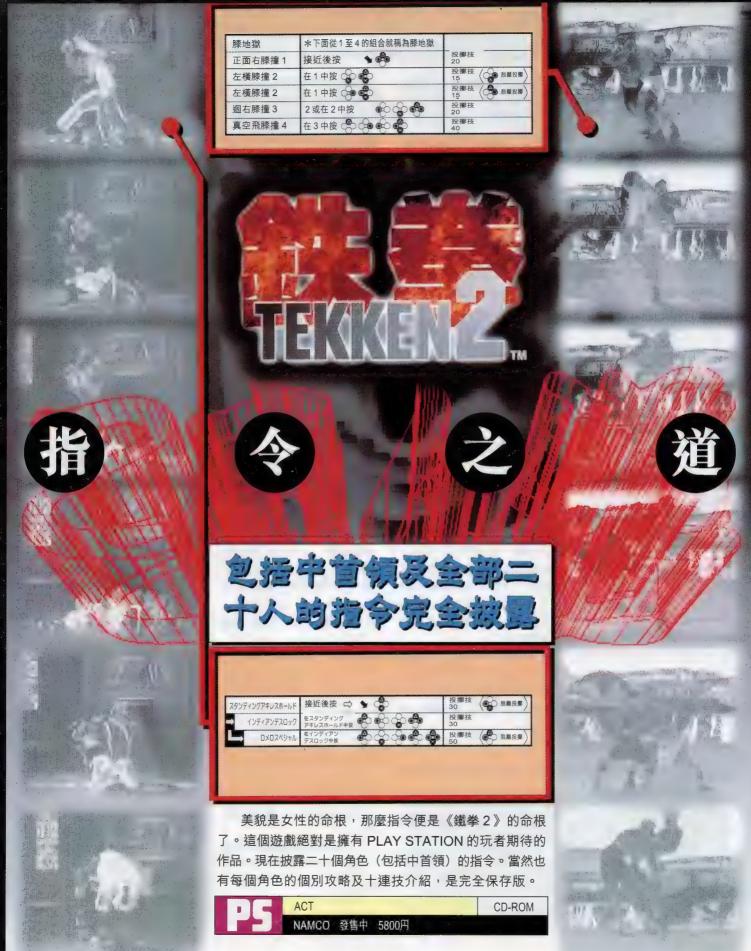
——沒有了電腦系統之 後,究竟與以前的作品有何 不同,這樣會令遊戲變成甚 麼樣子呢?

岡田:結果是沒有電腦 的角色將會變得更活躍,令 人高興的是自動繪畫地圖等 機能則得以保留,成為遊戲 中附設的機能。這些方便玩 者的系統,當然不會這麼容 易便除去,這點大家可以放 1/20

——在SS版的《真 • 女 神轉生》中,當事件發生時, 會出現強制性的動畫場面, 今次又會變成怎樣?

岡田:關於這個問題, 我們今次仍然會作出保留。 至於演出效果的部份,暫時 會預定在發生劇情事件時以 動畫來表現。

當然絕不會是一些簡單 的靜止畫面,而是實際的動 畫技術, 再配上聲音絕佳的 效果後, 使臨場感大大地增 加,相信絕對是個不容錯過 的佳作。各位讀者們,請好 好期待吧!



全改變的《鐵拳2》。現在已經改變成這個樣子

萬眾期待的《鐵拳2》終 於發售了。假如還未購得此 作品的玩者,可以首先在這 個特集中了解其強勁的內

《2》與上集一樣除了有 街機及對戰模式外, 還增加 了四個模式可供游玩,令到 可選擇的模式更加可觀。另 外有一個專供玩者練習十連 技的練習模式,因此即使新 手也大可放心。

當然基本系統及投擲技 等外還加插了很多新要素, 今到遊戲樂趣倍增。今次介 紹包括中首領的二十個角色 的徹底攻略。當然少不了的 就是每個角色的專用秘技, 大家可以按法使用。再者, 中首領跟上集的街機模式一 樣,過關後可以個別使用登 堤。

那麼現在就為大家介紹 模式中的基本系統。由於有 了一些變改,請各位留意。



▲如圖所示可以使用中首領對戰。而 日有大量新秘技。

首先要熟習手製的操作!!

《鐵拳2》有上集沒有的 同時按三個掣的指令。換句 話說,要能靈活操作手掣,

便非要痛下功夫不可了。 現為大家推薦以下的控制 手法!!

▼這個是標準的操作方法。但同時 按三個至四個製是比較困難。





▲這個是標準的操作改良方法。就 算同時按三個掣也沒有問題。

大量模式提供遊玩

遊戲的模式包機有街機, 對戰、 TIME ATTACK、 TEAM BATTLE 及練習等一 共六個模式。其中最基本的,

就是街機模式了。假如在這個 模式中不能過關的話,玩者可 以先在練習模式中進行練習挑 戰吧!

以最短時間擊倒對手為比 賽目的的模式。

除了不可以設定難易度 外,其他跟街機模式完全一 樣。遊戲中不可以暫停,因此 要把握時間。



模式。
▼電腦戰專用的戰鬥方法

這個是跟電腦對戰的模 式。難易度有 EASY 、 MEDIUM 及 HARD 三種選 擇。除了登場的十個通常角色 外,爆機後有中首領出現。



是誰 真

假如希望跟朋友一起進行 遊玩,這個模式值得推薦。當 然可以選用相同角色對戰,還 可進行讓賽(中招後損耗值不 同)。以長勝將軍為目標吧!



▼以 後 勝 利 為 自 我

TEAM BATTLE 模式

最多可以八人隊伍對抗戰 的模式。

賽制採用淘汰形式,在體 力消耗狀態(僅可回復少許)下 一直進行對戰。另外還可實行 一人對八人的讓賽。



隊伍的模式。 對 中首領

一直跟陸續出場的角色對 戰,直至體力變成零為止的模 式,與 TEAM BATTLE 模式一 樣,體力僅可回復少許。相同 角色除了可多次登場外, 威力 會不斷提高。



▼現 標是 在擊 倒十一 ! 人

在《鐵拳2》中是使用率最 高的模式。

模式內除了有十連 COMBO 的練習外,也可以自 己輸入指令看看絕技的損耗 值。另外 REPLAY 畫面也是 USER FRIENDLY 的設計。





緻的設定。也有 原創的空中 COMBO .



▲有防禦對手十連 COMBO 的練習。

仔好的掌握基本系統的技術吧

不單止《鐵拳2》,就是現 在所有的格鬥遊戲,中段攻擊 亦是一定不可缺少的。就以 上、中、下段攻擊的特性來 説,上段攻擊有上段防禦,下 段攻擊有下段防禦,那麼中段 攻擊呢?對了!就是採用上段 防禦化解。

總而言之上、中段攻擊加 上下段攻擊交替混合地攻擊是 非常重要的。

向後翻轉…… 記重招



站立的政防

回復及橫轉站立等站立方法,

因此使用倒地攻擊較為困難,

擊是慣常手段。

高深莫測呢!

上集中追擊對手的倒地攻

但是《鐵拳2》則追加快速

上段防禦的效果

按十字掣的左時便會變成 上段防禦的狀態。再回復十字 掣至中間位置,可以實行自動 防禦。由於《鐵拳2》有很多中 段攻擊的技法,所以上段防禦 便顯得非常重要。盡量多用上 段防禦技吧?

攻擊方法	防禦
上段攻擊	
中段攻擊	0
	V
下段攻擊	X
投擲技	X
防禦不能技	X
上後防禦不能技	X



▲倒地攻擊使用蹲下踢是最適合,可 給予確實的傷害!

擇任何一個。而假如輸入跟對

手同一指令,則可以脱離投

也可以那樣

擲。

下段防禦的效果

假如按十字掣的左下的 話,便會形成下段防禦狀態。 可以化解上、下段擊、投擲技 及上段防禦不能技是其特色。 但是中段攻擊及空中 COMBO 的追擊則無能為力。那麼以上 段防禦為主進行戰鬥吧。

攻擊方法	防禦
上段攻擊	0
中段攻擊	X
下段攻擊	0
投擲技	0
防禦不能技	X
上後防禦不能技	0

自動防禦

自動防禦的弱點是不能抵消 連續攻擊。

總而言之只對單發的上段攻 擊有效。還是自己進行防禦來得 方便。





▲橫轉站立時使用倒地攻擊可予避開



形而使用吧 及擊,視乎情立。但會受到 立。但會受到 立。但會過

チョップシュグクラ 多用 ・ロライ



在走動途中出技的招式大 增。以下是其中兩個例 子。其中一個是衝撞對手 後毆打的秘技。



去吧

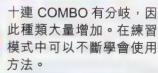




▼向正在睡覺的對手踐踏

COMBO







■ 世界
■ 型型
● 型型
型型
型型
型型
型型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型
型

可以這樣

會切換成這個樣子。

畫面便





變成投擲技!! 這個時候,

每一位角色都各自有兩個基本

投擲技指令,玩者可以任意選

反擊技正如名稱一樣是 向對手進行擊擊給予傷害。 擁有反擊技的角色包括 NINA 、準、 PAUL、主、 ANNA 等五位。善用他們對戰吧!



攻擊。要注意 ▼反擊技基本是上 中段

▼ANNA 的主逆協固也可

窈窕的身段 加上纖纖玉手是 風間準的特色。 但却不可以輕視



她。從她優雅的舞步動作可以 使出驚人的攻擊技。舉個例來 説,泰山白鷺→刈腳→泰山白 鷺→翠連紫雲。不斷按掣輸入 指今便可以使出連續的 COMBO 技。

▼準的基本招白鷺。由此招可以引身 其他 COMBO 技。



她的另一個特色是空中 COMBO 技。鬼殺後的空中 COMBO 技可以一口氣把對手 的一半體力完全扣掉。

电裂壁至半空





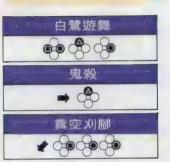
半空中的白鹭遊舞

始白鷺遊舞 ▼對手跌在地

時開







睡胃

龍聲下段腳

> (N) \$ \$ \$ \$ \$ \$

跳弓腳

相手が頭側にいる時に

狼牙搖震擊

か J

首先白鷺、 跟著鬼殺

從泰白鷺開始的連續技, 實在是威力非凡。但是白鷺使 出第三招及第四招之間的蹲下 出拳及跳躍飛踢時,會有一段 短暫的序頓。善用泰山白鷺可 以徹底地扣去對手只餘下的少 量體力,那麼之後採用那一招

較為妥當呢?答案非常簡單, 就是右 UPPER 及鬼殺。這兩 招把對手擊上半空後,如右圖 所示可以不斷追擊。因此,要 一口氣扣去對手的體力,可以 使用白鷺遊舞及泰山白鷺,令 對手毫無喘息機會。

自由地向後張 望,突然間睡 舋……。有各式各

樣的古怪草明的小動作,今對 手手足無措,無招以對。另 外,仰寢後掃燕舞及跳手腳的 二選擇一, 龍聲中段腳及下段 腳的二選擇一,狼牙搖震擊及 狼牙虎導山的二選擇一…迫到 對手非要採用下段防禦或站立 防禦不可!



▲睡覺動作比對手的投擲動作還要快 馬上睡覺又馬上出腳。

到底是站立戰環是睡覺!

首先學會的絕技是(理所 當然)睡覺,輸入指令時間時 按十字掣的下及踢掣兩個,實 際上是在蹲下狀態中同時按踢 掣也可以。總而言之, 避開對 手的上段攻擊而蹲下時,可以 馬上變成睡覺的姿勢。這個時 候在睡覺狀態下跳了腳→狼牙 搖震擊的空中 COMBO。再 者,在站立的狀態下推薦使出 龍聲下段腳。由於出拳速度很 快,因此反擊並不容易,對手 會處於二選擇一的狀態。另外 也有在站立狀態下背向對手的 絕技,但虚位很大,對積極進 攻的對手並不適宜。

龍聲下段腳的威力

跳弓

뼤

▲按十字掣向前指令,雷武龍可



▲首先在睡覺狀態使出跳弓腳 把對手踢上半空……

▼看見這個動作時,緊按拳型進行



▼輸入狼牙指令,使出如雷光中段









BRUCE IRUIN

擅長距離戰 加上動作敏捷, 即使新手亦能有

效地使用,是最容易操作的角 色之一。使用ガチャプレー對 戰對 BRUCE 十分有利。而且



即使對手防禦堅 輸入指令方面一點兒也不困 難。但是假如不能了解每種特 技的性質,便不能有效地使

決定攻擊方法莫要遲

BRUCE 的絕技一招比一招 的損耗值為低,因此為了彌補這 項不足, 非要在具有效率的 COMBO 下功夫不可!在 COMBO 之中, GUARDING COMBINATION . RISING COMBINATION 及 ONE TWO LONG KICK 這三招最為有效。 單是使用此三招也可以扣去對手 的體力。而且當對手倒下時,遠 距離使用サイクロンエッジ的 話,也可以結結實實的令對手的 體力被扣去。

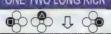
レッグバズーカー

サイクロンエッジ



GUARDING COMBINATION

ONE TWO LONG KICK



何一▶?招在 十字掣 看看效果如

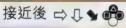
在地獄中巡禮



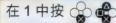


用。因此盡量掌握吧!

近之際二 之際輸入指令 招 把 對











前已

半途中開始輸 ▶第三招在第 招

在2中按



當使用 BRUCK 出戰

時,在實戰中不要忘記專用

投擲膝地獄。輸入指令在《鐵







4

I

タイ

式 格

拳 2》中是最困難,但可扣去 對手體力三份之二以上的兇惡



▲中、中、中、 下 **GUARDING COMBINATION**



▲在 ONE TWO 系的技中 ONE TWO LONG KICK 最有



▼最後使出下段踢可給予

▼上下不斷搖幌 使出肘技的牺牲者。

效

白頭山 白頭山的特 色是大部份絕技 皆是由踢組成 的。由於一招比一招的損耗值

為高,因此成功完成連續技可 扣去對手大半體力。而且連續 技有上、中及下段的攻擊特 性。但出腳慢是其最大弱點。



▲在空中輸入三次連續踢的ハンティン グホーク・十分有型。

由於起踢比出拳慢,所以 使用蹲下出拳便可容易化解。 這個時候應該連按口掣不斷出 。由於白頭山是罕有的快 拳,因此可以牽制對方是足夠 有餘。當對手採取站立防禦的 姿勢,可以使用スネイクブレー ド或コブラバイトスロー、再加 上ハンティングホーク及ウイ ングブレード扣去對手體力, 是白頭山的基本戰術。

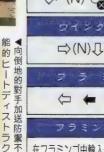


▲白頭山的空中 COMBO ウイ ングブレード踢中對手……









ストラク

フラミン 在フラミンゴ中輸入→或←→か←

使出フラミ



(N)

三島平

三島平八

上集是以首領 身份登場的平八,

今集可以使用來作對戰。平八 的特徵是風神拳及奈落撞等皆 是使用同一個十字掣操作輸入 指令,因此可以使出多項絕 技。靈活善用的話, 令對手處 於二選擇一的狀態。由於平八 是攻擊強力的角色,不斷輸入 指今攻擊是取勝的重點。



▲投擲技可使用超攻擊,對手難於化

經常處於二選擇一的狀態

如前面所説,平八的對戰 形式多採用二選擇一的狀態為 重點。例如風神拳及奈落撞等 絕技。相反來說,上段攻擊的 風神拳等有無數的攻擊形式提 供。但是只局限於自己在攻擊 的情況下有效的戰法。當自己 是防禦的狀態時,可使用能夠 瞬間攻擊的閃光烈拳進行反

從蹲下

動

被風神拳

有效招數!

▲首先使出瓦割

輸入肘技。下段及中段●使用下段擊時一定要 攻擊可令對手搖幌

擊。當對手被風神拳等打上半 空的時候,使用空中 COMBO 追擊是一貫手法。

以下介紹所的,除了由左 拳至崩拳為止的絕技外,還有 大量空中 COMBO 可以使用。 最佳的方法是令對手進行下段 防禦時使用空中 COMBO 追

超攻擊

接近後

風神拳

⇒(N)① 夕

崩羞

Y

奈落撞

 \Rightarrow (N) \bigcirc \bigcirc

















ポール・フェニック

PAUL PHOENIX

連續技大增, 是超越上集更加強

力的 PAUL。使用瓦割及葉櫻 後分別在中段或下段攻擊,往 往令對手感到疑惑。而且 PAUL 的崩拳仍然不可忽視。 崩拳擊中對手時可扣去對手體 力達52之多。但是由於 PAUL 的絕技一招比一招強,因此防 禦方面便出現虚位。最好防禦 後使出反擊技對抗。



▲葉櫻崩拳及葉櫻鐵騎兩者威力強大 是為高手而設。

使出強力技扣去對手的體力

立即輸入落葉指 ▼完成瓦割

從瓦割崩拳至落葉的連續 技及從葉櫻崩拳至鐵騎的連續 技,可令對手處於二選擇一的 狀態。但是過於濫用連續技會 令對手及早防範是其大忌。崩

今對手上下搖幌

拳並不是單純打出,而是輸入 十字掣後的剎那間再按拳掣。

如是者,只要時間配合的 話,便可以破解對手的防禦及 反擊。

PAUL 的拿手絕招!



▲擊中對手胸腹後飛彈開去!儲 氣不足難以反擊!

II ALAO (N) AAA

在第二招前出拳要快速輸 入。第三招則稍為緩慢。這時 按十字掣的下。當出第三招的 拳時放開十字掣,餘下的指令 一口氣地輸入。

化霉核





⇒ ♣



▼最後三招可以不斷

KING

擁有多姿多彩 投擲技是 KING 的 特色。但是當對手 蹲下時便難以施技。因此在可 投擲時便要把握機會是對戰的 重點。其中最有效絕技包括有



ルキック寄打撃技,在對可站 立露出虚位時使用這些投擲技 是最理想的戰略。假如投擲技 不生效的話可使用打擊技補

仍然以投擲技為主

假如使用 KING 出戰,一 定不要忘記使出ワンダフルメ キシカンコンボ。由旃是輸入 困難的絕技,因此在對手被踢

把對手擊上半空



▲跟着進行例倒下大攻擊,最後加上 ムーンサルトボディプレス。

上半空時,是輸入指令的最佳 時機。另外還有空中 COMBO 提供。那麼當對手在空中之 際,確實輸入指令吧!

閃澼站立踢擊



グロック

接折後



チスラムロ

接近後





接近後





▼空中使用ワンツー

ARMOR KING

スマッシュアッパー及ジェイ

ARMOR KING 很可惜沒有 像ワンダフルメキシカンコンボ 等強力投擲技提供。但是ブラッ



招 。看看效果如何 字掣輸入筆



クショルダータックル及アロー ストレート等打撃系新招却有大 量追加。而且ブラックスマッ シュ也仍然健在,甚至可以空中 COMBO 。由ブラックスマッ シュ後出左鈎拳・再一次ブラッ クスマッシュ招呼對手是最好的



操作也很容易 指令輸入

熟 無 門

フィ

#

MARSHALL LAW

擁有サマーソ ルトキック等大量 形式絕技的 LAW

。但是由於太依賴

サマー攻撃,因此造成對手 易於防禦。使用ドラゴンテ イル等下段攻撃及混合使用



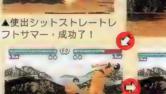
虚位甚少的左連拳向對手攻 擊是可以生效。另外,使出 各種サマー後要確實追力空 中COMBO攻擊。

向對手偷襲 ▼使用スラ 頗為有效 シュキッ

用

サ







・首先是左拳出中使用ワンツーパ 出ドラゴン▼向跌下的 損耗值大。 雖 然簡 選手 イ使

季型级

今次最容易出技是由下段 至中段的レイザーズエッジ キックコンボ。由於不是連續 技難於防禦,因此擊中率甚 高。單從ブレイジングキック 一招已覺有型,值得推薦!





擊·····。 擊·····。 擊·····。 攻招開



怎樣善用サ

使用サマー攻撃對手是 LAW 的拿手好戲。在下段攻擊 及投擲技等又或是當對手是在蹲 下狀態下使用サマーソルトキッ ク易於擊中,因此 LAW 的絕技 還是以サマーソルトキック為主 線。另外,新特技ドラゴンティ ル也不容忽視。





子的化疗板

NINA WILLIAMS

動作非常敏捷 的 NINA 。雖然造 成的傷害並不太大,但在對戰 半場時可能已經扣去對手大半 的體力……。因此應該善用 NINA 的速度推行攻擊。如是



▼ライトロー及バックスピ

者,這種戰略方法在《2》中非 常有效。但是在上集具有強大 威力的ニールキック却變得軟 弱化。至於如何選用技法是勝 負的關鍵。

使用デバインキャノン

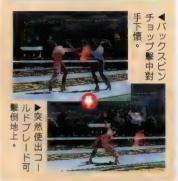


▲最後是ディバインキャノン大攻

ANNA WILLIAMS

ANNA 可積極使用ライト ロー及バックスピンチョップ。另 外コールドブレード也很有效。









ディバインキャノンコンボ



ライトロー&バックスピンチョップ



混合使用ディバイン給予對手很大掃電

NINA 有新追加的強力絕 技就是ディバインキャノンコ ンボ。實際是下段至中段分兩 個階段的踢擊技,擊中對手的 話可把對手擊上半空。這招空 中 COMBO 能夠一口給予對手 極大的傷害。另外 NINA 還有 上集耳熟能詳的ボーンカッ ター,性質方面有所改變。當 對手被禁制時可以使用關節技 令對手俯首稱臣呢!

MICHELL CHANG

假如靈活運用

手無計可施。再者,天砲及通

天砲也頗具威力。尤其是天砲

一招便可把對手打至翻倒的強

力技,是追擊空中 COMBO 的 最佳招數。但是通天砲並不如

上集一樣是連續技,因此可以

途中防禦而變得軟弱起來。

上段、中段及下段

等攻擊。往往令對



採取連續技得勝

MICHELL 擁有的多種連 續技,包括可以擊至對手上半 空的空中 COMBO 。尤其是天 砲及通天砲等,另外配合衝腿 通天砲令威力更加強勁。使用 通天砲A攻擊對手,成功的話 可給予損耗值 79。是非常有 積極性的 COMBO 技!

天砲



通天砲日

斬捶通天砲

斬捶中按



衝腿涌天砲



擊上半空的機會!



▲向倒在地上的對手使用通天砲了結

王栋雷

擁有 MICHELL 系絕技的王 椋雷。最令人注目的是投擲技殘 月。投擲對手後會有一段長時間 僵百,因此可使用崩拳等追擊。

接近後 8







心有其他打擊技 在僵硬中不要

▲無論如何使用連續技進攻。令對手無 還手之力。

JACK-2

強大力量足 以彌補其緩慢速 度。由於出拳的時 間長,故此首先要

接近對手積極地採取主攻。另 外,在距離稍遠的情形下,可 使用能夠反敗為勝的メガトン パンチ絕技。假如成功的話能 夠扣去對手的大半體力。



▲使用中段及下段攻擊,容易擊中對 手・也可シザースメガトン選擇一・

能夠輕易今對手受到重大傷 害就是ブラボーナックル・ 然後ダブルハンマー的連續 技。雖然在電腦戰中十分有

採用積極



▲第一招如何擊中是最大的問

マーフラッシュ

最常用的招式是ハンマー ラッシュロー。由於防禦困難 可鋭減對手的氣勢,在使用 ラッシュ期間配合メガトンス トライク會有更佳的效果。





但在對戰中最初的ブラボー ナックル比較難於把握。假 如對手露出很大虛位的話, 這招可收到重大成果!!



會有成果 著使用ダブルハン

活使用防禦不能技

スメルトクワン



P. JACK

基本上戰法跟 JACK 2 非 常相似,使用P. JACK BLAST 的話,可在中距離戰中大派用 場。其他還有ヘッドスライディン グ等絶技。投擲技バニッシュメ ントメガトン也可用上。

フラポーナックル







▼跟瓦 記割崩拳

P. JACK n & A

由於熊的手可達長距離, 因此即使遠距離也可使用ベア ラッシュ撃中對手。在近距離 **戰採用ベアヘブンキャノン為** 佳。也可在稍遠距離時使用テ リブルクロウ來牽制對手。



巖龍的主力武器是閻魔 突。除了招數類似相撲手之 外,捉住對手抛出去也是其特 色。在中距離戰中使用歌舞伎 張手可阻止對手的活動。



ク,可給予大傷 使用四股クエイ で開いの数手



吉光

吉光是擁有 大量奇怪段技的 角色,因此在對

戰中有層出不窮的技倆。除了 卜集的右 UPPER ,卍芟及吹 雪等,還有新技如旋風劍及卍 菊等便用容易的秘技。但是由 於損耗值不大,對於新手來說 是比較不宜使用的角色。



突然向對手出招的旋風劍

使出日向砲後, 立即再出

不憂是最佳方法,但是自己受 到極大傷害,有 DOUBLE LOCK OUT 的危除 ······。



另外右 UPPER 連續技是 吉光的基本招式,卍葛→吹雪 →卍車是有效的連續技。假如 卍車難於使出可以斬哭劍取 替,但損耗則較低。





▼連續技中的膝撞

旋風劍

開始絕鳴劍的動作後



0

向日砲







的對手加上的指令,向 的對手加上最後 的指令,向倒地



◀ 是突然 衝前使用ク ナイ斬。

從吉光的右 UPPER 連續技時使用。 由於速度快是防禦不能技及中距離時 使用。



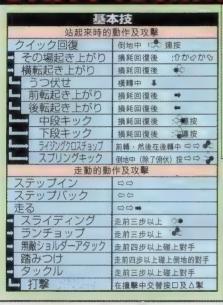
通常角色及中首領的全部指令大披露!

這裡是全部角色的對應指 令一覽表,討厭指令繁多的人 也不會有問題,因為沒有必要 一口氣全部記下,只要按步就 班使用便成了!



攻擊特性指耗值

BASIC TECHNIOUE



*横轉站立以後的絕技,除了ライジングクロスチョップ及俯伏外,其他都可以單獨使用。另外雷武龍的スプリングキック及ライジングクロスチョップ不能使出,JACK-2, P. JACK,廠龍的ライジングクロスチョップ也不能運用。 吉光及州光在撞擊,後按A掣會使劍刺出。另外JACK-2, P. JACK 及廠龍的ランチョップ不能

後使出打擊技的情況下按□+△掣可脱離投擲。 BRUCE膝地獄是《鐵拳2》 BRUCE中最困難之絕技。

使出、吉光及州光的スライディング也不能運

用, PAUL 在撞擊後除了使出閻雲絞外,在撞擊

1	校名	制入指マ	以擊特性損耗但
П	スレッジハンマー	æ	# 40
	ステップインミドルキック	5 p	ф 15
	レッグバズーカー	\$ → 5•	上 (防禦後續性)
		l	F172
Ш	スライケー・・・・・	⇒ ⇔ & ~	30 (CLEAR HIT 84 5)
	スナイバースラッシュ	ಎ ಎ ಎ ತ್ರಿ	30
Ш	ソーク・クラブ	≎ 🚓	E 0000
, [ダブルフェイスブレイカー	5 ex A	ф.ф 31-01
.	ワン ノー・ハイキック	ec 30 ⇒ 30	上 七 上
ŀ	ワン リーミドリテック	ec & 50	F 1 CD
- 1	ワン ツー コーギック	et \$ 500	I.I.F
٦ ا			1G .2 'C
41	トンブレティーツーブ	⇒ € C C C E	上.上.中
	AUTOCOCOTOR SHOW	စင္ အစည္အာ	上上,中 10 20 35
)-f0545C2c2-080	60 A A	上,上,中 10 2 20
	ライジングロンゼネーション	€ £ € \$	上.土.中.中 5 12 12 5
11	ストッピング	0.2	E
1 1	ものかから タッー・	= \$ £	F. #
4 1	ストゥピングひェイントニー		\$0 80 ₩ ₩
-1 -		⇔ A Sa	26 20 中.上
-1 1	クイックソバット	***	25 25
	がいいがこいどネーション	\$ 2 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0	(中、中、下 25 2 5 12
Ш	トリプルニーコンボ	⇔ > ⇒ >	世、中 中 20 15 25 田、中、下
	ダブルニー&ニーキック	⇔ ⇔ ↓ 5	西、中、下 20 5 '5
11	スナイパーシバットロンボ	🖨 ဘိုးလွှင့်သွာ	上、中、上
1 1	TX 40-67X 5, 4=,5	0 3 3 3 T	F. ±
1 1	***************************************		75 10 12
el le	サイクロンエッジ	2 \$	12
	トリネードア 」 '一	サイクロンエッジ中にまた	50 技權技
	ティー カウ コーン	接近	30
	ティー カウ トコン	接近	投擲技 25
	バックフリング	由背後接近	投擲技
	談地獄	*下面從1至4組合稱為	
	正面右膝織り①	接近 □□□•▲	投擲技
4 1	左権滕蹤り②	在1中等	投灣技 (全下的过去分)
1 1-			投機技(全球技術)
- I	左横膝跋り②	在1中 🤏 🕏	投票技
1 1-	国し右膝蹴り③	在2又2中:《	25
	真空飛び軽減の子	在3中 🏗 🕽 👀 🕰	投票技 40
	直投げ	在1中全色色	投擲技 35
	サイドワインダー		防禦不能 50
1	パック転	⇔ ⇔ (N) Ó	*07°F
	The state of the state of	- W 150 -	The state of the sentential and administration of the sentential o

RE 卧地或背向對手時,經常使出狡猾技倆的雷武龍。

	出入消技倆的雷武龍。		
技名	輸入指令	攻擊特性損耗值	
雷光跳脚		中 (防禦後震抖) 30	
後掃蒸舞	4 3 5 5	F. E 10 40	
雷光中段脚	⇒ එම ණා ඓරමු	上,中,中,中 35 12 10 15	
當光下段脚	→ > • • • • • • • • • • • • • • • • • •	上、中、中、下 35 12 10 20	
籠声中段脚	⇒ (N) € & & & & & & & & & & & & & & & & & &	中、中、中、中、中 10 10 10 10 15	
龍声下段脚	中(N) 南南南南南	中、中、中、中、下 10 /3 0 10 20	
	⇒ (N) \$ 20	生.中 35 20	
虚器。山	⇒ (N) 🚉 👪 🗀	上、下 35 10	
狠牙摇震擊	⇒ (N) 20 00 2 2 20 20	中,中,中,上,中 15 9 8 21 20	
狼牙虛蹲山	中(N)分表文字 \$ 19	Ha, Ha, Ha, T. Ha	
旋風連細a	(起踢中按 集仰面睡覺)	th 19 8 8 5 50	
旋風連脚 D	★ (起腸中按 事 仰面睡覺)	30 sp. sp. sp 30 33 30	
旋風運搬C	→ か ⇔ (差場中 単 仰面睡見)	30 33 30 週轉	
版画連鎖 C 寝る		(新華)(作	
	The state of the s		
第ね起き	+ ₩4 = 55 \$0.0±	cp.	
900年後4月7日	在對手頭部時	25 T.L.	
□ 印度後維萊舞 a	在對手頭部時	下.上 10 25 下.1	
□ 印度後滑蒸舞 b	在對手頭部時 🕶 💸	下,上 10 25 終機動作	
28 m237 mb1653	1 60	J.	
大寝滑	在對手頭部俯伏睡覺狀態。	15	
参 哲連脚	(俯伏睡覺)	7 7 35	
如流起	(俯伏睡覺)	25 tp	
伏寝弧流腿	在對手腳下俯伏睡覺狀態	25	
大寝掃腿	在對手腳下俯伏睡覺狀態	10 本价值量为1年	
From Blancasts	•		
転身連砲	(背向對手)	上. 上 18 18	
虚環脚	(背向對手)	上、下 30 20 排(輪動)(官	
背を向ける	← 或 ⇔	25-	
□ 背身打	背向對手的狀態下	12	
→ 背身下揚打	背向對手的狀態下▮か₿●€	8	
⇒ 背身阴墜	背向對手的狀態下	SC 4	
等 學提	背向對手的狀態下	15	
➡ 背刃落	背向對手的狀態下分分	中,中,中 15 15 15	
■ 背男後掃燕舞	背向對手 ↓から○●○●	下、上 10 35	
衿締め	接近	投げ技 30 *	
飛空脚	接近	投げ技 30	
落頭砕	從背後接近 か か	投げ社 45	
払い倒し	接近 ⇒ ♣	投げ技 30	
妃睡腐	(4 💲	海上海美力行	
	and the same of th	क्क,क्क,क्क	
灣爪選舞	在妃睡鳥中(シンシンシン)		
→ 萬八連班 → 寬冕旋風脚	在妃睡鳥中()	15 15 15 15 防禦不能 50	

鐵拳2一點小提議 ~關於白鷺遊戲~

風間準的白鷺遊舞不能使出……有玩者這樣 說。可嘗試有節奏地輸入□+□→△→△→ □指令。假如不成功的話便是説謊了。難以 輸入的部份(在白鷺遊舞是按△掣)輸入兩次 也可以應用在準的其他絕技上。在輸入A或 B技時,嘗試先入B的最初指令看看。

JUN

只要輸入最少指令便可 使出連續技的風間準。

	1 + 1 + 1 + 1		35 5 2 2 27	A
技名	輸入指令	攻擊特性	トンブレティーツーブ	中食钱费
鬼殺し	→ 😤	中 15	770.707.0052-030	ಕೆಂಡಿತಿ
羅革拳	₩ ® ©	15	ノーザンティトロンビネーション	ec & 200
遊跡り	→ >	E 35	ライジングロンピネーション	(oc. 20 €
流響鹽	*	年、年 '5 21	ストッピング	□ **
紫雲二段蹴り	1 3	F. 4 5 82	150000000	(a) \$ (\$ 1
電車蹴り	⇔ ¢\$	2C da	ストッピングフェイントニー	
電車蹴り刈艇	在龍車蹴動作開始後	F. F. F 14, 14, 14	クイックソバット	***
竜車隊の鬼殺し	在龍車蹴動作開始後	eps 15	ガトルンプロンピネーション	\$ 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
植連勁	್ರ ಾರ್	上,中	トリプルニーコンボ	⇔ ⇔ ⇔
羅勁下蹴り	ec &	上.下 10 7	ダブルニー&ニーキック	⇔ 3 € 5 €
翠勁火艇	ရင် ဂုံစ ဝဲစ ဂုံစ	E. F. F. F	スナイパーシバットロンで	😑 ဘိုးသွားသူ
翠連勁	e € e €	上. 中	5×50-85×5, 4=,5	8 3 3 3 5 T
翠運衝腿	€0 €0 €\$	上、中、中 で 15 14	サイクロンエッジ	2 %
翠運紫雲	€ 0 € 0 5 9	上.中.下.上 0 15 '5 20	→ トリネードア 。 '一	サイクロンエッジ中に
泰山白鷺	€ €	F. £. £. £ F. F	ティー カウ コーン	接近 🍮
泰山白鷺刈遡	මෙනීගේ වලවලට	下上上上下下下	ティー カウ トコン	接近 🦠
白鷺遊舞	*** ***	下、上、中 7 10 10 25	バックフリング	由背後接近
白鷺下段脚	en \$1+ >n	下、上、上、下 7 IC 0 20	膝地獄	*下面從1至4組合稱為
真空刈脚	් දුරුමරුමරුම හා අ දුමරුමරුම	F. F. F 14 14 4	正面右膝織り①	接近 □□□•
刈脚流雲墜	्रि ७ के के के के	下、下、下、中	左構際蹴り②	在1中等
刈脚白鷺遊舞	्र े े के के ॐ े के	下、下、上、上、中	左横膝蹴り②	在1中 🜤 🕏
蛇回し	接近	投擲技 35	回し右膝蹴り③	在2又2中: 🗢 🚡 🗖
腕十字間め	接近	投擲技 35	真空飛び膝関の引	在3中 第20000
釣鐘割り	從背後接近 或	投擲技 45	首投げ	在1中全色色
84	接近	投擲技	サイドワインダー	# 8 9
返し技	≠ ಿ ಪ ← ಕ್	反投擲技因應對手的 攻擊而變化	パック転	⇔ ⇔ (N) ♦
鬼苗落とした。	輸入十字單可三回轉·在一至 三個轉中放開手單可以起路	中, 中, 防禦不能 30, 40, 40	SEANBURGES-B-	在後翻中 💝

膝地獄是《鐵拳2》中最 難輸入之絕技。

善長投擲技是 KING 的特

攻擊特性損耗值

有 KING 所沒有的打



ı	技名	割 人 拍 マ	攻擊特性損耗阻
1	スマッシュアッパー	⇒ ⇒ ♠	CC CD
ı			SC
ı	ダイナマイトアッパー	1 + B	20
1	ナックルボム	<i>₹</i>	다. 25
H	-	3 6	D
П	エルボースティング	⇒ •5	15
П	プライングクロスデョップa	⇒ ⇒ €	開始上 (防禦後會震抖)
Н		□ □ □	後半下
	フラインググロスチョ: ブb	~	15
L	ニルボードロップ	2 %	35
L	ジェイルキック	⇒ ಎಂ ೧೩	43
I		Z	30 中 新屋後置料
l	ドロップキック	ವರ ಘಾರ್ಗ ಭಾ	中 防禦後農料 25
I	サラライトドロップキック	\$ \$ \$ \$ \$ \$	上游響後震抖
Н			40
П	ダブルニードロップ	st か ひ マ	40
1	ワンツーバンチ	éc 🌲	12 15
L			6 6 cm =
Н	ウンツーアッパー	ec A ec	£. £. Ф '2 '5 /0
	94955-4555 4	光 藏	12.42
1			£. #
),5x7+,===9xx7, f=	3 €4 €	5 5
	アノキック	1 1 10 00 00 n n n n n n	F. L. R 17 7 7
	_	在アリキック中 🚓	42
	→ ネピエングスマッシュ	h_1	,
	ブレンバスター	接近	投攤技
1	(05.3)	接近	投攤技
	DD: 795-93	0	-
	コブラツイスト	從背後接近 🥦	投擲技
1	ハーフボストンクラブ	從背後接近 🗨	投擲技
ı			
	ルギリカール 1057	接近 🗸 🗬	投擲技
1	DDT	接近 ② 🕻 🌊	投擲技
П			2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
	,-LTN 74,497 1-	接近 🗸 🖚	投擲技
1	ジーイエントスイング	接近 コロビスセン・	投擲技
1			
	プラングン シェダイアー	과 공 역 :	投擲技
1	プランサンシェダイナー	4475	投擲技
-		14.15	447)
1	ブランテンシュタイナー	接近	投擲技
-	ジャガードライ(ー	接近 50 → ●0	投擲技
-	-		投擲技
	1-f0 17:49 19:5-	在ジャガードライバー中 🗬	
	ゴストンクラブ	在ジャガードライバー中 🏖 🍃 🞾 🌊	投擲技
			1
	グランドスマッシュ	\$ \$ (N, ♥	ė
1	⇒ 5 +5+ % 55′.+5+	グランドスマーシュカウンタービット店 🚓	投擲技
		1997 S 1997 Fr - 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	投擲技
	⇒ りわむがの-TL		
1	7.9:00009-9	4 % 00000000000	* K, 'F, 'F, 'E
1	オクトなオールド		投擲技
	77.505 もなート	接近 🗢 🖫 🖀	投擲技
Н	STF	792至25 eo 東京の南	投機技 (金) 1878 (
1	100		24 / 10
1	→ マローピャンデスロック	27:21:21 of 40 of of	投脚技 (金 1918)
	→ 20 F4 70 FXC, 7	7979-29 A et & A "	投灣技 (全 78 78 7
	DXEZASHU	我表演 免命命命令	投擲技
	7057.x4350007	以下の投げをすべて決めた際の総称	
1			404842
	14074105 F751a	接近して今 🍤 🍮	投攤技
	v 1-77-206 FR825	接近して⇔ 🖫 🐒	投攤技
		20 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	
	→ バックドロップ	LIGHT-LIFE EFFLIERING CO	投擲技
	ರ್ರಾಕ್ಸ್ ಗ್ನ	וווע לעם אינים	投擲技
1			投攤技
	一 パワーボム	ジャーマンスープル・クス年の中の一覧	NA MARKAMANANA WARANA
1	ニー ジェイタントスイング	パワーボム中に発動でいる	投握技
1	ユーンプミトボディーブレス	⇒ 🖦	防禦不能 -
	ニーファントのアノーフンへ		32

MIMILA	11 11 11 11 学权。	
技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
スマッシュアッパー	000	20
ダイナマイトアッパー	114	50 ch +
グランドスマノシュ	□ □ (N) ♣	F
ナックルボム	A Dr → Dr 🗢 🎨	35
ジャンプインナックルギム	むかみ(N) ♣	35
アローストレート		_E 35
プラックショルダータックシ	⇔ ⊛••	100 30
ブラックスマッシュ	DOWNED D	30
ダークスマッシュ	DINIBS &	38
フライングクロスチョップ8	□ □ □ □	上(ガード後よろけ) 15 (ケーンと、物57)
フラメングクロスチョンプ3	□ □ ♣	15
エルボードロップ	13	stp 35
ジェイルキック	ಎಎನ್	中 30
延襲斬り	ದ ದ ವಾಶ್ರೆಕ್ ಶಿ	上(ガード後よろけ)
サテライトドロップキック	a a a a	上(ガード後よろけ)
ダブルニードロップ	1 1 2 2	4C
ワンツーバンチ	et t	E. E.
ワンツーアッパー	© \$ €	12 15 10
54575, 44-, 757, 1-		12 15 12 15
J7525-4-5757 15	J ec &	下,中
アリキック	44 00 00 00 mg 30 50 70	F, F, F
7.= 0.0009-8	15 20 20 20 20 20 20	T. T. F. T. F
ジャンプインアンキュク	1 to 2 (N) Co Co So	7.7.7
ブレンパスター	接近しての	投げ技
□ 10x + 20 12 × 5x 14 □ 10x + 20 12 × 5x 14	7.0 (29-08-930=05 G 1+ C	报为报
בל לפני, יפב	接近して	55 101 f 12
リバースDDT	背後から接近して か	设于技
DDT	接近してセ	55 78 514
3-12-5 7/1897 6	接近しておる	45 +Q- 145
ジャガードライバー	接近Uで3公⇒ ®0	投 学校
シーイアントスイング	Advisor A. T. Maria and A. T.	25 投行技
プランセンシュタイナー	ほび ひとろかり ●●ひ	7C 中(投げ場合い外)
プランケンン ユタイナー		2C 投げ接(投げ間合い内)
	the second secon	45 投 かが向王ガートせず)
フランケンシュタイナー	接近	防禦不能
	A MARKET TO I SHOW AND IN	新 斯撒不能
Section of state	STON &	防禦不能
5677474-3747 FD97	全か⊘(N) ◆	25
	ML .), 48 44	
鐵拳2	一點小提讓	

YOSHIMITSU 擁有古怪技如自殺 技,不惑及不要等。

技名	輸入指令 .	攻擊特性損耗值
卍裏拳	□ (擊中後轉向對手身後)	15
忍法卍車	A .	## 30
露払い	* *	2
吹雪	⇒ ⇒	20 cm
忍法職炎	3 C S	中 40
忍法草薙	在忍陽炎中	生40
亞薩德	在忍法草薙中	中 33
日向砲	့ စန္	30 cb
PKコンホ	* \$	12 30
PDKコンボ	\$ 1 \$	12 17
稻婆	ရွာ ငှ	上.中
三散華	င့်• င့်• င်•	(20 年 20 円 1 円 1 円 1 円 1 円 1 円 1 円 1 円 1 円 1 円
思法七葛	* \$1 \$0 \$0 \$0 \$0 \$0 \$0	10 10 10 0 10 e
忍法卍菊		10 0 10 10 0 10
忍法卍芟	 ◆◆◆◆◆◆ 	宋. 宋. 宋. 宋. 宋 12 7 7 5 5
鱼木 贩	在忍法卍芟中⇒ >●	12
垒	接近	投擲技 50
双破	接近	投擲技
忍法重整	從背後接近 勇或	投擲技
忍法櫓落し	3 4 0 €	投擲技
卍あぐら	1 %	于英雄縣構動作
一 千寛	在卍あぐら中十字掣回到中間位置	外力回復 3755後
于党無空舞	在干覺中無	9-1
飛空剣	<i>≯</i> ♠	飛空襲新準備動作
元空襲剣	在飛空劍中♣	防禦不能 25:40 国航江公司增加
棄験	-333333	95.0なしを検討 機能に呼び
斬哭剣	₹ ®©	防禦不能
連獄剣	輸入斬哭劍後十字擊回到中間位置 €	防軍不能
地鳴動	⇔ •¢	防禦不能
- 遊風剣	輸入斬哭劍後十字掣回到中間位置	防禦不能
華厳	蹲下中 ☆ ⇔ €○	消除不惠
不感	□ ₩ €#	防禦不能
- Œ	輸入不惑後,十字掣回到中間位置	不然キャンゼル
不要。	1.00	ガード不能

ジャガーインパクト

也有它法 ▶同時按兩個拳掣脱離投 擲的話,到底是A或B形 式才有用呢?來到最後還

不知道?

投擲指令。如是者,成功 脱離投擲的機會有五成。



技名	指令
リバースアームクラッチa	
→ バックドロップ	→ 按△○脱離投擲
ジャーマンスープレックス	按□×脱離投擲
ジャイアントスイング	按○△脱離投擲
リバースアームクラッチb	
→ バックドロップ	按□△脱離投擲
ジャーマンスープレックス	按×○脱離投擲
ジャイアントスイング	→ 按△○脱離投擲

~KING 並不可怕~ 最後顯示的損耗值。這招便是 KING , 諶稱絕 大威力的ワンダフルメキシカンコンボ。・假 如不能脱離投擲的話便如等死。因此之故,如 下圖表所示的兩種類脱離投擲則顯得非常重 要,但選擇A或B任何一個形式都有不同的效

脫離投擲

上段防禦不能

果……。

◀ 被對手鎖著時馬上按

全是サマー的連續技指令,尤 其是サマー。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ステップインミドルキック	2 2	15
ドラゴンロー	र 🕏	F 15
ドラゴンスラッシュ	4448	中 (防禦後會震抖)
ドラゴンデイル	20	* 35
スライディング	蹲下狀態下 ♡ № 🕸	下 17
クイックサマーソルト	္	中 30
サマーソルトキック(INIA	I 介 🗇	ф 30
サマーソルトキック(が)も	150	ф 25
サマーソルトキック。ANC	1 2 3	ф 35
サマーソルトキックけだる	1100	中 40
サマーソルトキック(大)と	1 4 00	Ф
サマーンルトキック(大)で	1 2 0	(30 中
サマーソルトドロップ	1 t h 4 h 2 c	中
ワンツーパンチ	රාගා	30
	£ £ £ £ £	10 12 E. E. E. E. E. 10 5. 5 5. 5
左連拳 ドラゴンナックルコンポョ	000000	E.E
	2 2 2	12 10 E. = L
ドラゴンナックルコンボb	~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~	12, 6, 6 上, 上, 上
スピンキックコンボ	G G G	20 12 12
三連ハイキック	ಹಿಡಿ ಹಿ	25, 10, 10
フェイントミドルキック	在三連ハイキック的途中按十字型的➡	15 ф. ф
ダブルサマーソルトキック	(A) (A)	30 30 Tr. 42
シットストレートレフトサマー	୬ က္မွတ္ထဲ	8(10) 12
ハイキックライトサマー	\$ 3 m	25 30
ドラゴンサマー	(de 1) (de)	20 30
プロントキックレフトサマー	站立中途 🧇 💝	中、中 20 30
ドラゴンローレフトサマー	1 3 3 C	下. 中 7 30
ローキックレフトサマー	蹲下狀態 💝 💝	下.中 IC 30
ジャンプサメドキックライトサマー	むからかみ会会	上. 中 25 30
サイドキックライトサマー	站立中途 💝 💝	上、中 35 30
シットスピンキックサマー	1 BB	下,中 12 30 下,上,上,上,中
ドラゴンブレス	8 කිකිකිකිකිකි	15 10 10, 10, 30
折檻パンチ	接近で	投資技 30
ドラゴンフォール	在折檻パンチ中 中の	投傳技 35
ドラゴンダイブ	接近	投票技 30
フェイスクラッシャー	從背後接近 つか か	投傳技
ドラゴンニー	接近 🖒 🗕	防禦不能 40
ドラゴンファング	☆ (全分でキャンセル)	100

只有這些絕技。可以 馬上學會吧!

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ボーンカッター	0 t t t t	5C
ニールキック	□ □ □	中(CLEAR HIT 時實際的)
双掌破a	ರ ರ ೀಂ	空(520 (CLEAR HIT時30)
双掌破b	→ €	中 20(520 (CLEAR HIT 時30)
サイドステップタップ	≠ ੴ	50 ф
キリングブレード	← € >	中 20(クリーンヒット等よろけ)
スライサー	2 c	10
ティバインキャノン	4 €	中 25
ティバインキャノンコンボ	€ C C C C C C C C C C C C C C C C C C C	下、中 10 25
PKコンボ	<i>අ</i> ද්ර	12 15
PDKコンボ	\$ ↓ \$	12 20
ダブルスマッシュ	♣ %	上,上
POKODMAライトアッパー	(†) ↓ \$\phi\$	12 10 10
PDKコンプをライヤ イキック	\$ 1 \$ G	上,中,上
ワンツーパンチ	*	古, 片
アッパーストレート	ව මාජ්ර	中、上 10 15
スパークコンポ	\$\tag{\partial} \tag{\partial}	上(中)、上、上、下 10. 10(15, 6 15
トリプルスマッシュ	\$\langle \langle \lang	上(中). 上, 上
ジェイルクラッシュ	\$\(\gamma\g	上(中)、上、下、上
セメタリークラッシュ	\$\(\frac{1}{2}\)\$\(\phi\)\$\(\	上(中)、上、下、中 18 10(15)10 10
連擊双掌破a	\$ (2\$)\$\$\$\$\$\$ →	上(中)、上、上、中
連繫双掌破 b	\$\(\gamma\chi\g\)\\\$\ • \$\	上(中)、上、中 10 10/15/20
ニールエッジコンボョ	कि(एक) कै एमर मार्थ	上(中)、上、中 10 10(15)20(12 *5)
ニールエッジコンボロ	ॐऽकाषकाय ः	上,中
ウインズエッジコンボ	क कुक्रिय प्राथित कुक्	中、上、中 10. 12.20(12.15)

掌握アンナ的關節技是其

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ボーンカッター	ಎ ಎ ಎ 🌣	\$C
ニールキック	0 0 0 o	中 (CLEAR HIT會農科)
双掌破a	ဓာဆက်	20 (CLEAR HIT 時30)
双掌破b	→ 🚓	空 (CLEAR HIT 時30)
コールドブレード	v 🗫	6,7
ライトハンドタップ	蹲下技 □ 🕏	中 25
キャットスラスト	蹲下按 □ 🕏	ф 25
サマーソルトキックル・さ	1 12 00 €	中 40
サマーソルトキック「ちゅち	\$ 5 000	43
サマーソルトキック(の)で	\$ 2 0°	中 30
ヴマーソルトキックはいる	1 1 ca	49 35
ガマーソルトキック大き	1 4 09	75 30
ブマーソルトニック(大)C	1 1 00	Ф 25
PKコンボ	\$ C	<u>+. +</u> 12 15
PDKIDK	\$ 1 \$	上. 上

攻擊特性損耗值

技名 レイブキック

輸入指令

Ī	技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
1	レイブキック	立ち上がり途中 システ	F, Ф 5 10
	フローズンキック	↓ (∅) 🕏 🌣	下, 中 8,10°15
1	ハンティングキックコンポ	۶ 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	E. F. E
1	UT HILASSA HIMA 2	<u>ි</u>	上. 上 25 '5
Angeloss		The state of the s	F. F 12. 7
ł	レッグブレイブコンボ	\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	12. 7 12. 5
ł	99172528541 4409	1 3 (N) 3	12 '5
l	レファミドル6ライト・イチック	7 2 3 3 A	#. ± 10 15
l	2,4000,78545 4450	<u> </u>	上下上 25 '0 '5
l	スパクロンボミライトアッパー	\$ \$ \$	上, F. 上 25 ·c 10
Ì	スパクロンゴミラノトローキ。7	\$\frac{1}{2}\$\$ \$\frac{1}{2}\$\$	上下中25 10 7
Ī	5-627527535117465	\$ \$ \$ \$	上.下.下 20 15 15
Ì	ジャミングロップ&ライトでったー	Q 20 C	上下中 20 15 10
Ì	5-50500185++0-405	30 CF 1 30	上、下、下 20 /5 /
1	フラッシュコンボ	\$ \$P \$P \$P	中, 上, 上 10 10 6
I	アサルトコンボ	9 35 83 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	中上上下
l			中, 上, 上, 上
I	ラピッドキックコンボ	<u> </u>	10 6 8 15 中、上、下 10 6 8 10
I	56: FD 4607FD-4: 5	2 th th th	中, 上, 上, 上, 中
-	ラビッドコンボる双掌破	2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	中、上、上、上、上、中105810620
-	クリークアタックコンボ	2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	中,土,上,下
	21-579,2607- 4502	8 \$ \$ \$ \$	10 12 20
-	25790785/5, 4402	8 C C C	中、上、上 10 12 15
-	2575,9857KC-=19	2 can can 1 can	中, 上,下
-	ランティングエ・クミラメトア ゲー	らか分かる よのの	下、中 25 0
l	うJE4J5=J585/×1/455	ठिक्रिक व व क्रिक्	下.上 25 '5
I	505707F-08UTHB6460	ಶುಶ್ರಾಶ ಕ ಇಂತ್ರೆ	下、中 25 '5
	7/10-9.05/10020-910	1 (3)\$\$\$	デ、上 1017 10
ı		- marine and a comment of the commen	1 - 1
	FAN ARROS DINSCOPERS	0.00 0.00 0.00 0.00 0.00 0.00 0.00 0.0	20 15 F. Ф 12 0
	J04220-P1394-7J1-	In Cook	12 0 投票技
-	器反り	接近	没攤技
Š.		接近的安安安安	投擲技
	四方投げ	接劌	30
No.	PUつき前方回転送三角板め	從背後接近 🎝 か 😜	投擲技 45
	首刈り投げ	接近 🗢 🖜	投擲技 40
	抱え込み附打ち	接近 🕽 🖫 😜	投擲技 SG
	豪握	接近日日日中	投擲技 15
10000	首刈り十字園	掌握中なりつかなり	投擲技 (ので投げ抜け)
Total Control	立逆脇匿	掌握中 変なっている	投票技 (全で投げ扱け)
100000	裏閂翼羽絞	立逆脇固中ないのである。	投擲技
STATE OF THE PERSON	接逆器固	立逆脇固中のこのでいた。	投擲技
		新暦中 (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4)	投機技(ので投行は)
9	- 純性護固	FET CO CO CO CO	投擲技
1000000	西捻顔園	院挫腹固中にようなよう	35 投擲技
	繁挟み	接近 3 2 ⇒ 3	15 投擲技
STATE OF THE PARTY.	前転脱十字固	接近に分分の	35
SPECIAL	そびつきアキレス製造	在 CLEAR HIT 時可由ボーンカッター或アキレス轉移	投擲技-20
Section.	アキレス器国	在触挾中 💝 🌣 🕏	投擲技 20
Section 1	沙 丁字园	在アキレス健園中全全全会	投擲技 35
20000	国モアキレス豊盛	在アキレス展園中	投擲技 45
10000	返し技	配合對手的攻撃 🖛 😭 か 🖛 🗪	返し投げ技 ra 担手の次章によって変化 -
1750000	ハンティングスワン	2 (介介でキャンセル)	ガード不能
А			100

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
逆PDKコンボ	♣	上、下 10 15
ワンツーバンチ	€P \$	10 to
アッパーストレート	5 pp	中、上
ダブルスマッシュ	c h co•	E. E. 10 15
トップルスマッシュ	\$\tag{\tag{\tag{\tag{\tag{\tag{\tag{	·上(中),上、上、上
スパークコンボ	\$ (\$\phi) \$\phi\$ \$\phi\$ \$\phi\$	上(中).上.下 10 10(15) 8 15
クロスカットソー	# (C)	E. E. # 10 '0 13
レイプキック	起身時按 🕩 🖜	下,中
フローズンキック	\$ n & co	下.中
ンティングキックコンポ	य दिन के के	上. 下. 上 20 10 14
JN 14854N 4755	\$ 3	E. E 25 15
JT-84, #57894 12-7	\$ \$	中、上 10 15
U7572510-\$1085945.1-	\$ # 3 ¢\$ ¢\$	12 10
=14.75,73,79200-59	က် သို	主、节 20 15
7-10-4:08/10XCF317	\$ n 3 2 €	下、上 7 10
フラッシュコンボ	8 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	中. 上. 上 10 10 6
ラビッドキックコンボ	8 G D D D	中、上、上、上
ラピッドコンボ	6 4 4 4 4 6 A	10 6 8 10 6
クノークアタックコンド	ය අතු අතු අතු අත	中、上、上、下 10 12 8 15
5,-575 56,7~ 12,5	4 \$ 2 \$	中、上、上
0,-079 085/5 45/0	8 3 3 3 6	中、上、上 10 12 .5
7,-775 76,712-4;1	S c c c c c c c c c c c c c c c c c c c	中、上、下
居反り	接近	投げ技 30
四方投げ	接近 🗳	投げ技 30
早びつき町方面転送日角町 数	從背後接近 🧆 か 😜	投擲技 45
首刈り投げ	接近 🗳 🛥	投擲技 40
抱え込み射打ち	接近 🗘 🖫 😂	投擲技 50
掌握	接近 🖟 🕽 🗘 🗢	投擲技 15
■ 首刈り十字園	在掌握中全全全	投售技 (全で設け抜け)
→ 立逆脇固	在掌握中全分分分分	投擲技 (全で投げ扱け)
裏門鷹羽絞	在逆脇固中全分分分	投擲技 25
捨逆驗固	在逆脇固中の中の中の	投擲技 25
9投げ	在逆脇固中の中の中	投擲技 3C
※ 続拉立ち十字間	在掌握中	投機技 (金で銀げ毎け)
	在院拉站十字目中	投擲技 35
返し技	配合對手的攻撃	反擲投技因應對手而變化。
ブラッディーシザース	3 🕏	防禦不能 50
ハンティングスワン	□ 🜓 (むむでキャンセル)	防禦不能 95
		= (LV 427 L+ =T

KUNIMITSU 只有這些絕技,可以馬上學會吧!

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
忍法卍車	7 G	30
露払い	> ⊕ .	12
吹雪	D D D	(dp 20
忍法陽炎	D D D	中 40
忍法草薙	在忍法陽炎中	± 40
PKコンボ	දුන් දුන	E. E.
PDKコンボ	\$ ↓ \$	E. F 12 17
稻妻	\$. Е. ф 25 30
三散華	G G G	E. E. E
忍法卍葛	← € € € € € € €	TE. E. E
忍法卍芟	€ 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30	F. F. F. F. F 12 7 7 5 5
倒木蹴	在忍法卍芟中 🌤	12
华	接近 🍮	投擲技 30
双破	接近	投聯技 35
背落し	從背後接近 かか	投擲技 40
払い腰	接近	投鄉技 35
クナイ刺し	12 CD	防禦不能 :
クナイ斬り	000	所 以 不能 22
クナイ駆け	D D (N)	を ・

鐵拳 2 一點小提議 ~關於蟹挾~

NINA 的蟹挾關節技是扭蟹挾及アキレス腱固 的指令在一秒內完全輸入,其他以後的指令則 慢慢來也未遲。



JACK-2 ギガトパンチ五回轉是《鐵拳2》中最強之技。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ブラボーナックル	₽ ♣	中 50
ピッププレス	7 🆫	ф 35
バイオレンスアッパー	站立中途 😜	中 20
メルトダウン	1 🚓	下 25
スプリングハンマー、センチ	倒地中 ▮ ♣	下 12
パワーシザース	$\Rightarrow \Rightarrow \Rightarrow \Rightarrow \Leftrightarrow \Leftrightarrow$	ф 25
シザースメルトダウン	⇒ n ⇒ co	中、下 25, 25
シザースメガトン	→ n ⇔ ♣ u ♣	中,中 25 35
メガトンパンチ	⇔ 5 3 3 ° \$	中 45
メガトンスィーブ	\$ 6 1 7 B	下 35
ダブルハンマー	站立中途 🚓 🚓	中,中
ダブルハンマー	&	25 30
メガトンストライク	3 6 8	22 22
ストレートエルボーアッパー	\$ 60 B	12 35 F db db
		17 25 25 上.上.中 18, 20 25
ハンマーコンボ	\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	中,中,中
スイング。ナックル	> \$500 \$5	15 12. 12
スイングRナックル	* \$ \$ \$	15. 12. 12
ワイルドスイング	\$ \$ \$ \$ \$ \$	
アッパーラッシュ	\$ 60 00 60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	中,中,中,中
アッパーラッシュ	> \$ \$ \$ \$ \$	中、中、中、中
ハンマーラッシュハイ	↓ • ♣	中、上 15 12
ハンマーラッシュハイ	↓ > €	中,中,上 15.12
パンマーラッシュハイ	₽ \$ \$ \$ \$ \$	12 12 12 12 12
ハンマーラッシュミドル	1 3 3 3 8 B	15 12
ハンマーラッシュミドル	1 1 6 6 6 1 6 F	中,中,中
ハンマーラッシュミドル	\$ \$P\$\$P\$\$ * \$P	下、下、中、中、中
ハンマーラッシュロー	114414	中、下 15 12
ハンマーラッシュロー	11464216	15 12 12
ハンマーラッシュロー	1 \$\$ \$\$ \$\$ \$\$	下,下,中,中,下
コサックコンボ		下、下、下、下、下 25. 12 12 12. 12 12 下、下、下、下、中
マシンガンナックル	 ★ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ 	下,下,下,下,中 15 20 25 30 35 40
その場しゃがみ	*	建備量が作
シット&ヒップブレス	當場蹲下中	1;p 35
シット&ジャンプ	當場蹲下中	重办作
ブラッドファン	當場等下及ヒッププレス後 '◆ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	F. F. F. F 10, 10 10, 10
ブラッドファン	電場再下及ビップブルス後! 今 ・ 多・ 多	F. F. F. F.
レフトアップスラム	接近	70, 10 10, 10 投稿技 36
ヘルブレス(打撃技の場合)	(投擲)攻擊後	中 20
ヘルプレス(投げ)	接近	20 投擲技 40
フェイスパッシャー	ヘルプレス ヘルプレス後 🕏	投擲技 30
パイルドライバー	接近 2 → 4	投擲技
バックブリーカー		70 投擲技。 55
ピラミッドドライバー	0	55 投擲技 40
カタバルトスロー	接近 ♪ ♪ ◆	40 投擲技— 30
		30 投擲技 30
カタバルトスロープラス	All de As 14-75	20 投擲技 70
デスシュート		中(抗量净金量量)
本がトンパンチ(1回転目のみ)	⇔ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥	20 (防禦使冒無抖)

鐵拳2 一點小提議

~關於 P. JACK 的事情~

P.JACK 在 JACK-2 以上有更 強力的絕技。

パワーシザース □⇒ か ⇒ か □ □	25	25		
■ シザースメルトダウン \Rightarrow か 🖈 🎨	中、下 25, 25	技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
→ シザースメガトン ⇒ か ⇔ か か ☆	中、中 25 35	ハンマーナックル	&	22
メガトンパンチ 🗁 🕾 🐧 🦫 👶	中 45	ダブルアッパー	站立中途	中 25
メガトンスィーブ 年 4 日 🖢 😭 🕒	下 35	ヒッププレス	D 😘	中 35
ダブルハンマー 站立中途	中,中 25 30	スプリングハンマーバンチ	倒地中 ↓ ♣	下 12
ダブルハンマー 👶 🕏	55 55	ヘッドスライディング	→ か ⇒ 🍅	中 (段半下) 25
メガトンストライク ひ 🖒 🕏	下、中 12 35	パワーシザース	☆⇒か⇒か⇨♠	中 25
ストノートエルボーアッパー きゃう	上、中、中	メガトンパンチ	□ 5 1 2 2	ф 35
ハンマーコンボ 🚱 🎨 🍪	上、上、中 19, 20 25	エクスプローダー	⇔	ф 30
スイングレナックル 🔊 😂 🚓 🚭	中、中、中	ダブルハンマー	站立中途 🖒 🕏	中、中 25 3C
スイングRナックル 🐿 🚓 🚓 🚓	中,中,中	ダブルハンマー	\$\$	Ф. Ф 22 22
ワイルドスイング まいかのか	上,中,中,上 12.15 15 30	P.ジャックプラスト	3 B B	中、中 5 30
アッパーラッシュ ちのののの	中,中,中,中	ストレートエルボーアッパー	ශ්රී හි ශ්රී	上、中、中 17 25, 25
アッパーラッシュ 🖫 🕏 🚓 🚓 🗞	中,中,中,中	ハンマーコンボ	\$\$\$	上. 上. 中 18 20 25
パンマーラッシュハイ ままま 🕏 ➡ 😥	中、上 15 12	スイング。ナックル	> €000€0	中、中、中 15 12 12
ハンマーラッシュハイ 👃 🖫 😓 🚓 🖒	中、中、上 15.12	スイングRナックル	> \$ € \$	中, 中, 中 15 12 12
バンマーラッシュハイ まめののの	15 15 15 15	ワイルドスイング	₽ 2 €0 \$0 €0 €0	上、中、中、上。2 15. 15 30
ハンマーラッシュミドル 👃 😘 🦠 👈	中, 中 15, 12	アッパーラッシュ	> ♦ \$ \$ \$ \$	中、中、中、中 10 15 12 12
ハンマーラッシュミドル 👃 🖫 😓 🕏	中,中,中	アッパーラッシュ	७ ੴ∯∯	中,中,中,中
ハンマーラッシュミドリ ま 日の日の日の日 ち 日		ハンマーラッシュハイ	↓ > →	中. 上 '5 12
↓ ★ ★ ★	中、下 15 12	ハンマーラッシュハイ	1 4 % % & → %	中、中、上 15 12
ארער פובעה פייער - ברער פובעה פייער ארער פובעה פייער פונער	中、中、下 15 12 12	ハンマーラッシュハイ	1 € € € € €	下、下、中、中、上
ハンマーラッシュロー まめかめの ませ	110, 10 10 101 10	ハンマーラッシュミドル	1 y \$ y \$	中、中 15 12
コサックコンボ	25, 12 12 12, 12 12	ハンマーラッシュミドル	1 5 60 6 5 60	中、中、中 15 12 12
マシンガンナックル 🕜 🎨 😜 😜 🕏		ハンマーラッシュミベル	₹ \$0 \$0 \$0 \$0 \$0 \$0 \$0	下、下、中、中、中 12. 12 12 12 12
その場しゃがみ(運備動作	ハンマーラッシュロー	1 7 🖒 1 🕏	中.下 15 12
シット&ヒッププレス 営場等下中	35 Mar/E	ハンマーラッシュロー	1 1 60 C 1 60	中,中,下 15 12 12
シット&ジャンプ 賞場蹲下中		ハンマーラッシュロー	1 6 6 6 6 8 1 6	下,下,中,中,下
■ ブラッドファン 賞唱賞下及ヒッププレス後 (中) (予)	10. 10 10. 10	マシンガンナックル	大部部部を存む	下、下、下、中 26 25 25 40 海備動作
→ ブラッドファン (製書下及ヒップブルス後)(今)(今)(今)(今)(今)(今)(今)(今)(今)(今)(今)(今)(今)	下下下下 10, 10 10, 10	その堪しゃがみ	1 %	
レフトアップスラム 接近 (金)	736 中	ブラッドファン	新編1及と: ブフレス後 合ののの	下,下,下,下 10 10 10 1C
へいプレス(打製的場合) (投擲)攻撃後	20 投擲技	ブラッドファン	蜜場買下及ヒッフブレス後、今 中央 中央	75.75.75.75 10 10, 10, 10
ヘルプレス(投げ) 接近	40	へんプレス(打撃技の場合)	•	20 投擲技
- フェイスパッシャー ヘルプレス ヘルプレス後	₹ 投擲技 30 投擲技	ヘルフレス	接近	70 1 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
バイルドライバー 接近 ② ➡ ●	70 投擲技。	パニッシュメントドロップ	3	投辦技
バックブリーカー 接近 ひ 🗢 😙	24. 255 投鄉技	→ パニッシュメントメガトン	バニッシュメント中 �� ひ 🏲 🗇	投鄉技 40 投鄉技
ピラミッドドライバー 接近 ひ 🔿 🕞	40	Jバースリフトアップスラム	從背後接近 かかか	投辦投 45 投擲技
カタバルトスロー 接近 🆠 🗘	投擲技 30 40 郷 対	スラッピングダウン	接近	投煙校 32 防禦不能
カタパルトスロープラス 接近 🏠 😭	投擲技 30 切嫌は	ダイブボマー	(常空時間加長)	95 唯个能 60 防棄不能
3 2 2 4 1	投擲技 70 中 (紡業後會職抖)	ダークネスカッター	□ C C C	700
AND CONTRACTOR OF THE PROPERTY	20	ギガトンパンチ (国籍目の所)	\$ 5 0 0 0 0 0 0 0	20
美元三十四日本 日日日日 日日日 日日日 日日日 日日日 日日日 日日日 日日日 日日日	防禦不能 40 60 80 199	ギガトンバンチ沿回転目の時)	φ 5 2 2 2 2 ····· €	防禦不能 40,60,80,199

GANRYU^{手,自然少不了}

因為他是相撲

1口天1人10:		
技名	コマンド	攻撃特性 ダメージ値
もろ手振り	•	55 ch
ヒッププレス	→ かみ合	30 30
もろ手アッパー	立ち上がり途中 🗬	中 25
ちゃぶ台返し	しゃがみ状態から	下 25
スプリングハンマーバンチ	ダウン中 🖡 🌎	12
サバ折りシザース	⇒⇔ by ⇒ €	中 25
雷張り手	\$ ₽	F 12 **
かち上げ	⇔ 5 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	ф 30
メガトン突張り	⇔ 5 1 € \$	中 40
もろ手ハンマー	立ち上がり途中	中、中 25 30
もろ手ハンマー	♣♣	55 55 中、中
パンチエルボー	→ 🖑 😜	上、中 15 15
巌竜コンボ	€ \$ € \$	上、上、中 18 20. 25
のど輪コンボ	№ €\$ €\$	中、中、中 15 12, 12

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
のど輪コンボ	> \$ \$ \$ \$ \$	中、中、中 15. 12. 12
突き出し	\$ ද දේදීදේදී	中、中、中、上 12 15 15 30
相撲ラッシュ(上段)	\$ \$\phi\$\$\phi\$\$\phi\$\$\phi\$\$\$\phi\$\$	下,下,中,中,上
相撲ラッシュ(中段)	1 € € € € € € € € € € € € € € € € € € €	下、下、中、中、中
相撲ラッシュ(下段)	1 00 00 00 00 1 00	下,下,中,中,下
問魔突張り	→ \$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$	全部上 12 10 8 5 5 5 5 5
間魔突張り	\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	全部上 12 10 8 5 5 5 5 5
■ をアッパー習真突っ張り	2 \$ 60 60 60 ch	中. 上. 上. 上 15 10 1C 8 8
歌舞伎張り手	I change	全部下. 15. 10 位下10
四股クエイク	1 (a)	中 50
体落し	接近 🕳	投擲技 35
抱き地蔵	接近 😜	投擲技 35
逆さ落し	從背後接近按 🐧 或 🚱	投擲技
居反り	接近 🎝 ⇒	投擲技 35
領砕き	接近 □ → 🗘	投擲技 35
極悪かまし	A Part of the form	防猟不能 90

一面噴出黑煙,一面飛上半空是 P. JACK 的奇妙絕技ダイブボマー,雖然 看似不可思議的絕技,但實際上損耗值 只有60,但事情豈此這樣簡單?其實當 P. JACK 使出ダイブボマー和ヘルプレ ス投擲技後(對手被撞擊後)立刻使出的 話,可以百分百擊中!合計損耗值達 100!這個俄國製的機械人真不簡單

MICHELLE 上集的絕技仍然存

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
蒼 空砲	站立中途 💪	5C
烈震踏	* G	# 35
突双掌	et l	中 (防禦後會職抖) 30
虎身肘	⇒ &	ф 12
虎身運攻	D D D D D	中、中 12. 12
疾步掌拳	1 9 60	18
疾歩崩肘	1 1 0	10 40 20
天砲	⇒ ® >	# 21
通天砲a	၏ ၏ ၏	F. 40. 40
通天砲b	2 6 6 6	10 8 21 +++ 12 21
崩捶	7 8	da
大纒崩捶	崩撞擊中後 會	15 (願擅擊平後聯人) 30
新捶上段脚	2 ch ch	CD +
崩捶下段脚	7 2 3	15 20 中、下 15 10
連拳	60 ch	F. 05
	★第一招迴旋攻擊時加上第三招	F th th 水神子第一招
運拳大繩崩捶	を の の の の の の の の の の の の の	10 15 30 而改變攻擊 上、中、上
連拳上段脚	ම ලිනි ලි වෙනි ලි	上、中、上 10 10 20 上、中、下 10 10 10 10
連拳下段脚	\$\phi_{\phi}\$	Φ
新黎	\$ \$ \$	18
新擎崩肘	C C C C C C C C C C C C C C C C C C C	中 中 18 30 中、下、上
新黎前掃達腿	\$ \$ \$ \$	19 17 20
新擊前掃十字把	\$ 300	中、下、中 18 17 25 中、下、下 18 17 10
斯黎前接別問	\$ \$ \$ \$	中、下、下 8 17 10
新擊邁天砲	\$ \$ \$ \$ \$	中、中、中 18. 10, 25
新擎槍弓腿	公子 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60	中、中、下、上 18 10.12.25
斬捶		18
斬捶通天砲	在斬捶中	中,中,中 18 10 25
新捶崩肘	站立中途 ‡ 🕏 🕏	の 6、30
斯禮前將運製	站立中途 🕏 😌 🕞	中、下、上 16, 17, 20
靳捶前掃十字把	站立中途 中 🕏 🗇 😂	中、下、中 18. 17. 25
斬捶前掃扇腿	站立中途 ♣ 🗣 🖡 🗇	中,下,下 18, 17, 10
斬捶槍弓腿	站立中途 中央中央	中、中、下、上 18.10 12 25
衝腿	030	中 17
衝腿通天砲	\$	下、中、中 10. 10 40
後掃腿	>	12
等弓腿	在後掃腿中	上 25
槍弓腿	\$ €\$ €\$ 6\$ £	中、下、中12 12 25
槍弓腿	⊕	中, 下, 中 12 12 25 中, 下, 中 12 12, 26 上, 中, 下, 中 10, 8, 12 25
槍弓腿	<u>စိုးရိုး</u> (ခြင်း	上、中、下、中
転身腿	ှိ	
前掃腿	Û 30	(政则排船一起)) 20 下 15
前掃十字把	1 3 € €	F. cp
前掃連腿	I O	下上
前掃扇腿	I 30 1 00	75. ± 15. 20 7. T 15. 10
迅脚前掃連腿	င် တိုက်	上下上 20 15 20
迅脚前攜十字把	င့်ခဲ့ သို့	上、下.中 20. 15 25
迅脚前掃扇腿	G G ↓ G	F. 下. 下
747シャーマンズスープレックス	接近	20 15.10 投擲技
プロントスープレックス	接近	35 投擲技 35
背面取り	使	35 ± 12
ラジャーマンスープレックス	背面取中 (背面接近時)	12 投げ 45
プルネルノンスープレックス		45 投げ技 45
総招通天砲 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		45 防禦不能 50
把范围 大腿	→ 64 St. 1 1 1 1	50

BAEK 善長足技的白頭山。不要 PAUL 學會首次登場的葉櫻鐵 WANG 輸入指令使出空前絕後 弄錯出招次序。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ハンマーヒール	⇒ → ♦	中 15,
左踵落とし	⇒ 🗳	3C
キリングブレード	ಎಎ≎\$	= 25
ウイングブレード	⇒(N)T * 🖑	25
ライトストレート→右裏導	ී	上.上 12 25
左連拳	6	16 10 10 10
ブッイクニードル	क ुंक	±. F 20 8
ブンイクブレード		20 8 20 8 25
	(分) (本) (本) (本)	上.上.下 27 8 5
スマッシュキック		1.5.0.0
バタフライキック	\$ \$ \$ \$ \$	
バタフライニードル	<u>\$</u> \$\$\$\$\$\$ ↓ \$\$	50 SC 50 12
ブラックワイドー	and the contraction of the contr	23 20 20 25 10
シルバーマンティス	\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	上、上、上、中、上、上 20 20 20 25 15 15
ヒールナイフ	→ ÷ ÷ ÷	中,中 30 10
トリブルスレット	→ % - % - %	90 15 15
スネイクキック	कि कि कि कि कि	F. F. F 12 7 7
スネイクブレード	နေက ႐ောက္ခြည္ခဲ့သွာ	下、下、中 12 7 25
ベクラッシュ	In Dog & & &	下、中、中、中 7/10 10 5 25
ベクラッシュニードル	\$ n 8 3	下,中,中,下
ウェイブニードル	站立中途 💝 💝	下、中、中、下 7/10 10 5 15 上、中、下 35 15 15
アルバトロスョ	站立中途 分分分	3 51 1C
アルバトロスb	A 29 39 CD	ф.ф.ф 5 25 IC
フレイムホークョ	站立中途 😂 💝	中、中、上、上
フレイムホークセ	ර පැලිණිණ	中,中,上,上
ピートディストラクション	站立中途 中 合金金金	五、五、甲、曲 35 15 25 IC
nJケーンディストラクション	站立中途 つから かっかん	£. £. Ф. £. £ 35 15 25 15 15
スターライトブノード	a (N) \$ 8 00 0\$	上.下.中 25 8 25
トリックスマッシュ	ව (N) එබ	± ± ± 20
トリックニードル	2 (N) 🚭 1 😘	上.下 25 8
ハンティングホークa	A (N) 🚭	中(ガード後よろけ)
	7 7 7	25 中、上、上 17 20 25
ハンティングホークb フラミンゴ	2 (N) 0 0 0 0	17 20 25 軸ずらし
		軸守らし
⇒ フラミンゴムーブ	在攻擊中按十字擊的 ➡ 或←	E
ヒールハンター	接近後 ロンガローン	21
⇒ ヒールカッター	接近後 で	15
マッハニードル	從背後接近 日かせから	7
フラミンゴウェイブニードル	接近後 金子子	母、中、下 15 15 15
□ プラミンプディストラクション	接近後	15 10 25 10
フラミンゴバジケーン	フラミンゴ中に合うなのからからか	15 10 25 15 15
・ブルーシャークスロー	接近してく	投げ技 4C
ハンマーヘッドスコー	接近して	投げ技 4C
スターフィッシュスコー	背後から接近して かか	投げ技 4C
Adaption in the second black of the second bla	the contract obstances commencements contract and assume on	191月技
ソードフッシュスロー	接近して・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	35
ソードフッシュスロー	接近して中・第	後げ技 4C

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
疾風	⇒ ॐ	15
者で割り	對手倒地中 🛭 🕏	ダウンした相手のみヒット 25
崩拳	1 2 3 3 \$	中 CLEAR HIT時 52
あびせ蹴り	⇒ ३००	中 防禦後震抖
ワンツーバンチ	€ 0\$	上、上 10 15
PKコンボ	\$\$	上,上
PDKコンボ	\$ 1 \$	上.下 2 17
逆PDKコンボ	<u>ောင်</u> သုံ့ခ	上,下 10 16
クイックP ベコンボ	前進中命	F. E
双飛天脚	2 G 30	中、中 21 21
落葉	I Soy	下、中 15 25
互割り	\$ 6 0	15
瓦割り崩拳	\$ 6 5 5 5	49, 49 15, 30
直割り落葉	ට වෙරාමණ	中,下,中 15. '5 25
葉桜	蹲下狀態 🖫 🗫	中 30
葉桜頭拳	蹲下狀態 ▶ ♣ ♣	中,中30.30
葉桜鉄騎	蹲下狀態 🖫 🍣 🝣	中、F 30 25
三宝籠(上段)	ဆ ဆယ့် အိုက်	中、中、上 20 15 25
三宝羅(中段)	ရာရာတို့သို့ခေသက္လည်	中、中、中 20 15 5
三宝龍(下段)	⇔ ආඵූරණ ආහරණ	中,中,下 20 ·5 ·5
腕取り逆十字	接近	投げ技 35
一本背負い	接近	投げ技 35
背落し	從背後接近 かか	投げ技 40
巴投げ	接近 🖛 🗕	投げ技 35
裏当て	接近 □ □ □	3兌・ブ技 35
國牙	接近 🔰 🚭	投げ技 40
アッティメットタックル	e do	防禦不能撞擊技 5
199	在撞擊中 念 彩 念 念	投げ技 5 5 5 5 5
制雲絞め	ENERGY TOOKS I. COOK	投げ技 5 8 8 35
返し技	配合對手的攻撃 💝 か 🖛 🐃	添し投げ技 性率の後によって変化
万聖電王拳	← €	防禦不能 ICO

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
右掌底打	⇒ ♣	S)
合突き	₩ 🚓	中 25
崩拳	B B □ \$	中 33 (クリーンヒット録49)
蒼 空砲	站立中途 🗇	50 D
烈震踏	* · · · · ·	中 35
双掌破	ಧರ¢ೇ ಶ ⇔ಶ⇒ೀೇ	中 20(クケーンヒット隊30)
通天砲a	စည်း ငြေ စည်း	上,中,中
通天砲 b	\$ € €	中,中
崩捶	\$ \$	中 15
大纏崩捶	崩撞擊中時按●○	斯理ヒット後は必ず入る 30
新 捶	站立中途 😤	中 18
斬捶通天砲	在斬捶中:	中、中、中 18 10 25
衝腿	٧ %	中 17
後掃腿	★ ②	下 '2
第 号腿	在後掃腿中 😭	± 25
前掃腿	T Sp	7F 15
前掃十字把	€ % €	下, 由 15 25
前帶運腿	\$ 000 CO	下、上 15 20
前掃隱腿	1.39•1.39•	F. F 15 10
迅脚前掃達腿	ည်⊛ ဩ သွဲ⊛တ်ခ	上、下、上 20 :5 20
迅脚前掃十字把	G 3 G €	上.下.中 20.15 25
迅脚前掃扇腿	Se 1 Ce 1 Se	上.下.下 20 to 10
背面取り	☆ ヒット後 ←	上 :
シャーマンスープレックス	背向敵人 🏖	投广技 45
切込倒し	拉近時	投げ接35
首投げ	接近時	投げ程 35
背落し	背後接近時 こかか	投げ技 40
残月	接近時 🗅 🖫	投げ技 30
電巻投げ	1	投げ技 30
返し技	相手攻撃 = つか = な	遊投擊扳
絕招通天砲	☆ ● ● (ゆでキャンセ)」)	防禦不能
青風拳	⇔ 🕏	防禦不能 100

レイザースエッジ在《2》中相當有 效。但インフィニティー則變弱了。

技名:	輸入指令	攻擊特性損耗值
ステップインミドルキック	800	15
シルバーロー	8 32	15
左踵落とし	000	30
プレイジングキック	D 500	18
スライディング	在蹲下狀態 🗅 🗅 😂	F 17
リースライディング	⇒ ⇒ (N) 🍻	TF 15
サマーンルトキック(小さ	1 3 30	中 30
サマーソルトキック(小)に	1 5 ch	中 25
ナマーソルトキック(小)c	1 0 Ge	ф 35

	技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
	フマーソルトキック(大)る	1 f 🗇	中 40
	プマーソルトキック(大)	1 4 0	30
	ブマーソルトキック状に	1 > 0	中 40
	サマーソルトドロップ	ままかるかる金	ф 30
	ワンツーバンチ	e: &	E. £
	レフトジャブフラッシュ	ော် ော် ော် ော် ော်	E. E. E. E. E. E. 10 S S S S
	リーナックルコンボa	٨	E.E.
	リーナックルコンボb	→ එ.එ.එ	上, 中, 上
	スピンキックコンボ	င်ခဲ့သို့ပါခဲ့	E. L. E
2000	三連ハイキック	දා ආදුර	E. E. E 25 10 10
	フェイントミドルキック	三連ハイキック的途中十字掣按一➡	中 15
1	リーサマー	© 8 ©	上,中
	リーキックコンボ	E 6 (N) 6	7 20
	ライザーだ。ジャックロンボ	1 000000	下、下、下、中
	うっしつダーキ・クロンが出版	⇔ ⇔ (N) ⇔ ⇔	7 5 5 21 中、中、上
П	510 5-4.000 MRB	ವ ವ (N)ಯ ಮೆ ವ ಶ ಚಿತ್ರಾ	20. 15 25 中,中、中
	シュレッダーニックコンが、一覧		20 15 15 中,中,下
	インフィニティーキックコンボ		20 15 15
	インフィニティーローフンで	インフィニティキック中・単位の全の題	10. 25 15 10 中、上・
П	わりにもよりのがない	インフィニティキック中・1〇〇連打	10 15 15
П	折機パンチ	從背後接近 ◆ 連打	10:13:10 投げ技 。
		接近	30 191542
	ネックフラクチャー	接近	35
	ヴェイスクラッシャー	接近かかか	45 39:515
	ニードライブ	接近 🗘 🗘 💝	46
	フリックフラック	⇔ (N) 👉	
	シルバーファング	日本(①①でキャンセル)	防禦不能 (27) 防鷹不能 5
	シルバーサイクロン	8 💝	80 C C C

KUMA 熊的必殺技追加了不少新招一定不能錯過啊!

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ベアナックル	♣	中 22
ダブルアッパー	站立中途	中 25
ヒッププレス	<i>D</i> 🚱	中 4C
スプリングハンマーバンテ	倒地中 ▮ ♣	下 12
ベアシザース	⇒⇒ b' → ♣	ф 25
メガトンクロー	⇔ 5 1 ≥ 3¢	ф 45
サーモンハンティング		下 60
ローリングベア	⇔ • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	(P)
ダブルハンマー	站立中途 🗘	中,中 25 30
ダブルハンマー	& &	で 22 23
ストレートエルボーアッパー	\$ ₩ \$	上,中,中17 25 25
ベアパンチコンボ	©	上、二、即
ベアスイング	\$ €0 € €0	中,中,中 ± 12 12
ベアスイング	> \$ € €	中、中、中 15 12 12
ベアへブンキャノン	ခု ကို လို ကို	上,中,中
ワイルドスイング	\$ 2 00 \$ 00 00 E	中,中,中,上
アッパーラッシュ	 ★ ॐ ઋ 幹 ઋ 	中,中,中,中 15 5 12 12
アッパーラッシュ	> \$ € \$ €	中,中,中,中 15. 15. 12. 12

in to	数 1长众	小粉料料提松店
技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ベアラッシュハイ	1 1 % → ¢>	15 15
ベアラッシュハイ	ု ⊁ ကိုေကီး → ကို	中、中、上 12 2 12
ベアラッシュハイ	1 60 cg cg e6 ** 60 **	下,下,中,中,上 12 2 12 12 12
ベアラッシュミドル	း စိုးစိုးစိုးတို့ ၄ စို့	75 .5 中(中
ベアラッシュミドル	1 1 60 \$ 1 69	15 15 15
ベアラッシュミドル	1 1 2 1 6	下、下、中、中、中 12 12 12 12 2 12
ベアラッシュロー	1000000010	12 12 m. m. T
ベアラッシュロー	1 1 60 00 1 60	12 12 12 12 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15
ベアラッシュロー	1 7 20 1 60	8 .5 .5 15 15
その場しゃがみ	3	净係動作
■ ブラッドクロー	端標下ヒッププレス後 '全年	7, 7, 7, 7 10, 10, 10, 10, 10, 10, 10, 10, 10, 10,
ブラッドクロー	営場等下ヒップブレス後 は、これのできません。	下、下、下 15 10 10 10
ベアハッグ	接近	投げ技17 17
ヘルプリス(引撃技の場合)	<u>\$</u>	2C 19(7) ž
ヘルプレス	接近	40 40 *9(7\$8
ベアシュート ベアばちき	後背後接近のかか	70
ペアバイツ	接近	45 没 f液
テリブルクロウ		53 防禦不能

從下頁開始會介紹十連COMBO

通常角色的十連 COMBO 大披露!

《2》的十連 COMBO 分 歧如前面所述。因此十連 COMBO 的一覽表也如上集同 樣並不只有一種類。圖表的中 途有箭咀顯示其變化,是分歧 的表示。大家可以參照圖片的 指示輸入指令,如是者可以清 楚每個角色的十連 COMBO 的 分歧變化,圖表中除了如 JACK-2 只有兩種類變化的角 色外,也有如 NINA 一般擁有 合共六種十連 COMBO 變化的 角色呢!



▲由於有很多分歧,因此完全防 禦是比較困難。



次二日	制咀殼小兵发化,足刀以 用巴呢!		
風間	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 深撃特性 下 上 上 下 上 下 上 上 下 上	レイ・ウーロン	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 次撃領 攻撃領 攻撃領 大力 攻撃領 大力 攻撃領 大力 攻撃領 10 8 7 8 6 10 6 6 30 入力 攻撃領 10 8 7 8 6 10 6 6 30
ニーナ・ウイリアムズ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 以業特性 及業値 プログラ 日本	ポール・フェニックス	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 公文製物性 上 上 中 上 上 下 中 中 中 次製価 10 15 7 5 7 4 5 7 8 30 入力 次製物性 中 下 申 上 中 下 申 日 下 申 上 中 下 申 上 中 下 申 上 中 下 申 上 中 下 申 日 下 申 日 下 申 日 下 申 日 日 日 日 日 日 日 日 日
キング	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 次撃特性 攻撃値 入力 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	マーシャル・ロウ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
三島平八	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	ミジェール・チャン	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
ジャック-2	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 J	声 光	入力 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日

中首領的十連 COMBO 也完全大揭露!

與通常角色一樣,中首領當然也有十連 COMBO 提供遊玩。但比通常角色的分歧少,而且基本上是繼承上集的十連 COMBO 。 另外 巖 龍 及

BRUCE 是沒有十連 COMBO 。由於是他們已是很靈活的角 色,因此沒有必要時,便沒有 這個必要了。

其中完全使用新十連 COMBO 的是白頭山。他擁有 兩種類 COMBO,任何一種都 可以按兩個踢掣便輸入成功!



▲ 這是首次登場的白頭山十連 COMBO,十分厲害啊!

▼他們二人都沒有十連 COMBO ,但通常技卻很強力。



	75 77 JA 86 X 377 X 10 ID 20 7 X 10 7 X X X		
アーマーキング	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 輸入	アンナ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
ワン	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	ロージャック	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 し
クマ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力	<u>ارا</u>	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 分野
ペク	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇	州光	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 入力 (
	入力 分 分 分 分 分 分 分 分 攻撃値 8 5 6 6 6 7 21 25	π	入力 (2) 収撃特性 上 攻撃値 7 12 25

格鬥技雜誌「格鬥技通信」要求本刊日本版以《鐵拳2》 進行對戰!? 群雄進行大匯戰!

骨法、空手道及摔角等格 鬥技綜合雜誌「格鬥技通信」, 向本刊日本版雜誌下了挑戰 書!

他們希望使用《鐵拳2》這個遊戲,來一個格鬥遊戲大決戰!這場大戰的出場人物如右圖表所示。

那麼最後的結果會是真實 的武術家獲勝?還是遊戲界的 同業奪魁呢?請留意本刊以後 的報道吧!

可謂空前絕後的 大決戰!?



▲這個是95年空手道世界大會冠軍, 完成該項創舉的八卷建意!你可有興 趣跟他較量?

姓名	使用角色	姓名	使用角色
ブンブン丸(本刊編輯)	平八	八巻建志	ロウ LAW
K·K雪風 (本刊撰稿員)	ポール PAUL J	某有名レスラー (職業摔角手)	キング KING
松崎雄一郎	ロウ LAW S	某有名格闘家	レイ REI
フランソワ林(本刊編輯)	キング KING	某骨法の使い手	平八 平八
多田チョビン	ニーナ NINA	三次敏之 (格鬥技通信編輯)	ジャック2 JACK-2

*出場人物及使用角色均以預定。而且對戰以讓賽形式進行。空手道家八卷建志在遊 戲中是否同樣威猛呢?



JSF信息。 JSF信息。 JSF信息。 PST発音のAL ACT CAPCOM 現在推出

CHL的筆名稱為快打先鋒絕對不是浪得處名,好像今次為大家介紹的作品便是剛在遊戲機中心登場,收費亦是昂貴,而且亦是打機一族茶餘飯後的經常話題。到此亦毋須再實關子了,大家看見標題便已知得一清二楚。沒錯,今次CHL要和各位分享遊戲樂的正是街頭霸王系列最新作 《STREET

FIGHTER ZERO 2 (SFZ 2) o

SFZ 2 登陸各大遊戲機中心只不過約一個月左右的時間,可能各位讀者對其操作性、必殺技的相生尅性等各樣各樣未必完全掌握通透, CHL希望諸位閱過這篇文章後會對大家的技術有正面的助益。好了,閱話休提,馬上開始攻略介紹。

- Min



1.出場人物

遊戲中登場的角色共十八名,是全系列中出席人物數目最多的一集,分別有RYU, ADON, CHUN-LI, GUY, KEN, DHALSIM, GEN,



SAKURA, ROLENTO, ZANGIEF, CHARLIE, BIRDIE, ROSE, SODOM, SAGAT, AKUMA, M. BISON和 DAN (註:角色名稱是根據亞洲版作標準,少部份跟日本版的有出入,敬請留意)。

3. 自動 (AUTO) 模式



當選好人物後,便要決定以人手(MANUAL)或是自動(AUTO)模式操作。若採用自動模式的話,電腦會在危急情況下自動替你作出防禦,但要注意的是就算抵擋一般普通拳腳攻擊,自身的能源也會被扣除少許作為代價。除自動防禦功能之外,還可簡易使出 SUPER COMBO ,只要按下兩個相同等級的攻擊掣便可以。在往後所介紹出招指令時, SUPER COMBO 技之數字是代表在自動模式中的簡易操作法,1.小P+小K、2.中P+中K、3.大P+大K。

系一統

2. ORIGINAL SUPER COMBO

自 SUPER STREET FIGHTER II X開始,便加設了一項究極連續技 SUPER COMBO 系統,直到 SZF 仍然保留著,而且改良了不少。將 SUPER COMBO 技的威力共分三個級別(LV1~LV3),破壞力以 LV1 的為最弱, LV3 的為最強。到了現的 SFZ 2 ,更新增一項「ORIGINAL COMBO SYSTEM」的設計,若果是本刊長期讀者的話,對這個奧義連續技應該不會陌生的,至於操作或使出方法在此不再贅述。





4.人物色彩

人物顏色設定增加至六種之多,其中四種顏色可在 MANUAL 模式 選擇,只要按P、K、P X 2或 K X 2 (同時) 來決定,其餘兩隻顏色則能 來用。除了原色之外,還有舊版 CHAMPION EDTION的「心魔」顏色供大家選擇。



© 1996 CAPCOM

5.ZERO COUNTER

THE REPORT OF THE PROPERTY OF

在對戰時,即使用防禦來抵擋對方的必殺技攻擊,自身的人命能量仍會被扣除少許。有些情形 CHL 經常遇到或經常使用的是:「屈」對手到畫面的末端而施予猛烈攻擊,令他們慢慢地消耗能源至死,遊戲設計者可能有見及此,所以 ZERO COUNTER 便應運而生。當對方向你進行攻擊之際,在防禦狀態下快輸入 ZERO COUNTER 指令(←/↓+PorK),此時不但可抵消其攻擊,還作出反擊將對手打至全身翻轉,並飛到半空中去。



6.CHAIN COMBO

CHAIN COMBO 連續技概念是利用較強的基本技來取消較弱基本技攻擊的收式動作,故名思意中P/K可取消小P/K的收招動作,如此類推大P/K可取消中P/K動作。自《VAMPIRE》(魔域戰士)開始,CAPCOM 所推出每隻對戰格鬥遊戲內都已設有 CHAIN COMBO。 CHL 對這個系統亦表欣賞,尤其是一些愛玩連續技的朋友説更是方便之極。很遺憾到了今集 SFZ 2 CHAIN COMBO 已被刪除了,大家不能再使出蹲下小K一中K一大K……

好了,概括地解釋過遊戲系統之後,接著便是全十八人詳細的攻略介紹。每位人物的基本動作均以列表形式來表示其能 否藉必殺技取消來使出,〇記號代表可能,×記號則表示此動 作不能取消。



RYU





○取消技

	小P	中P	大P	小K	中长	大K
站立	0	0	×	0	2 HIT	×
加下	0	0	0	0	0	0

夢想成為真正 格鬥家

自少已對武鬥術有濃厚的興趣,夢想成為 真真正正的格鬥家,懷著此理想而不斷進行修 練。由這個系列第一彈開始,他已確立了主角的 地位。

○招式一覽表

特	鎖骨割	→+中P
殊 技	旋風腳	→+中K
	波動拳	↓ \→+ P
必	昇龍拳	→ \ + P
必殺技	龍卷旋風腳	↓
	空中龍卷旋風腳	空中↓ ✓ + K
SUPER	1.真空波動拳	↓ \ → ↓ \ → + P × 1 ~ 3 同時
COMBO	2.真空龍卷旋風腳	↓ / ← ↓ \ + K × 1 ~ 3 同時













STATE OF THE PROPERTY OF THE P









隆若能順利通過七位勁敵的挑戰的話,最後要應付的便是豪鬼了。如果大家

可以不失一 ROUND (兩 ROUND 連勝) 打到最後,那就變成一位身穿紫衣 的超級豪鬼出來迎戰,無論破壞力或是攻擊意慾也很強,能否戰勝他便全憑

打敗豪鬼之後,對方全身散發出一股邪惡的靈氣,好像魔鬼附體一樣。還說:「以前的戰鬥只不過是小孩嬉戲而已,日後再會的話必會以真正實力決一高下」, 此時豪鬼島突然發生猛烈的震盪,而且不斷向下沉去,直至整個島完全消失於眼前。隆聽了豪鬼的一番話之後,知道真正的戰鬥才剛開始……







春麗

○取消技

	小P	中P	大P	小K	中K	大化
雄立	0	0	×	0	0	×
頭下	0	0	×	0	0	×

○招式一覽表

枝	鶴腳落	\+大K
拺	鷹爪腳	空中↓+中K
	氣功拳	←/
W.	天昇腳	↓ (貯) ↑+K
必殺技	百裂腳	K連按
	旋圓蹴	→ \
	1.千裂腳	← (貯) →←→+ Kx1~3同時
SUPER	ノ語十大工船	✓ (貯) \//+Kx1~3同時
COMBO	3.氣功掌	↓ \→↓ \→+ Px1~3同時

調查父親行踪的女刑警

為了要打聽過去曾是毒品偵探官的父親下 落,而當了刑警。為了要獲得情報,持續不停戰 鬥,終於發現了邪惡組織「影子」的行踪。





























經過多番調查,春麗終於打聽到司令(M.BISON)的下落,並來到對方位於巴西的空中堡壘停泊處……。亦跟 RYU 同樣,不失一 ROUND 的情況下,GEN(元)會隨時亂入向大家挑戰。

TO A PROTECTION AND A STATE OF THE PROPERTY OF





戰敗的司令便乘坐駕疏忙逃走,只能目送對方離開的春麗感到十分無奈,因為並沒有從他身上得到關父親進一步的消息,所以只好先返回國際刑警總部,滙報一下現時的情況。上司得悉整件事的始末後,特別委派春麗為特別刑警,專責調查邪惡組織「影子」的一切一切……





ZANGIEF

桑吉夫



○取消技

		ИP	中日	大戶	小长	中K	大K
	站立	0	×	×	×	×	×
ı	MT	0	×	×	0	0	×
	前斜下	-	-	-	×	×	×

<mark>ak kepira dikangan dinanggan manaha</mark> di anggalangga kanggalangga kangga kangga anggalangga kangga kangga kangga

身穿紅短褲的男子

來自前蘇聯的桑吉夫,表面看來雖是行動緩慢,但事實上他的動作非常靈活,而且殺傷力極大。自幼精研摔角的他,憑著 SCREW PILE DRIVER等絕技。早已確立了獨特的職業摔角風格了。

必殺技























□基本組合技





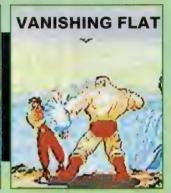




THE CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY







最終 BOSS 及 ENDING

蘇聯佬要對付最終 BOSS 竟是 KEN ,甚具戲劇性,但細心思索這可能是遊戲設計者的刻意安排,來套美蘇大決戰。亦與 RYU 同樣,不失一個回合的情況下,超級豪鬼便會作特別嘉賓代替 KEN 來迎戰。







爆機結局敍述該國家領導人戈巴卓夫(前蘇聯)也來為他祝賀,亦表示十分欣賞對方的力量,更希望能夠將其發揮,不論站在人民 或是國家方面,桑吉夫也欣然接受這個任務·····







阿健 17 HIT、阿隆 16 HIT

阿健和阿隆都是 最受歡迎的人物之 ,現在介紹經本刊 《 GAME 通信》證實 下的最高HIT數。



立定中腳(2 HIT)



TO THE BEST OF THE PROPERTY OF



過頭重腳

LV 3 真空旋風腳

旋風腳猛擊中 跳起中拳兩下(加2HIT)

使用豪鬼可以使出無敵屈 招, 敵人根本無法防禦, 攻擊步驟是先跳起插中

蹲下中腳

腳,再加瞬獄殺。如果敵人在你跳起插中腳時防禦,這就更 好,因為可以更黐身,更能使出瞬獄殺。不過這招技巧相當 高,重點在於插中腳命中敵人的一殺那立即開始輸入瞬獄殺第 一個指令(輕拳)。如果在一些「倒水機」(扣體力較多)上使出這 招,即使敵人體力全滿,也能一招KO。



▲飛插中腳(在空中;+中腳) 在這處開始輸入瞬獄殺指令。



小P、一、小K、大P。



▲成功使出瞬獄殺,一招 KO .

ZERO 2専用秘

在人物選擇畫面中,將游標 移到春麗處按1P掣不放約 五秒(2P時按2P),再按 掣選春麗便成。







▲必殺技出招法(如氣 波功)與舊版一樣



▲其他必殺技也保留

2 P 亂入時,將游標移到想 進入的舞台(例如泰皇),按





如選阿用



攪笑 COMBO 技 (阿DAN專用)



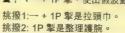
\→ + 1P ▲會翻滾及連出四拳,但 完全沒有殺傷力。



▲最後跳到敵人後面扮小



+ 1P 掣,使出假波動拳。





挑撥1:→+1P 掣是豎手指。 挑撥2:按 1P 掣是撥頭髮。



便利店能否在遊戲市場上稱霸!?

急帶並不適能便利店!?

另外,便利店的最大優勢之一,便是可以活用條紋碼及電腦網絡的庫存管理系統(POS),CD-ROM亦適於利用這個系統,但盒帶又不合了,因為生產工作方面,盒帶不能隨機應變。這是理由之一。

 該遊戲已沒人理會,同一遊戲 卻變成供過於求的廢物,零售 店只能將之拋售了。其實這種 情況在日本很普遍,尤其是盒 帶遊戲的「大跌風」早已成為令 產銷雙方煩腦非常的大難題。

而對這一點 CD-ROM 則不同,只需一個星期便可上的,只需一個星期便可化,這樣可以應付千變萬化的零售市場,如果利用POS其全數分,究竟能否充份發揮POS的優勢呢?……想到這裡我N64時經濟系:任天堂計劃開發 N64時經濟系的。(每年可以對於一個人工,不久的將來任天堂,以強端為重一之策略。

SQUARE 制語源大革命!?

SQUARE 本來就是軟件開發商,故此我相信,「能防止軟件大跌價」這亦是他們選擇便利店網絡的重要原因。

日本市場的「大跌風」不只 是因為上述「盒帶之弊」,遊戲 店之間的激烈競爭(減價大戰) 及適應不了市場動向的流通制 度亦為不可忽視的禍根。面對 這種困局, SQUARE 的想法 頗為積極而大膽:「那倒不如 離開這個框框,自己成立獨自 的產銷系統如何?放棄盒帶, 只抓 CD-ROM ,再利用POS 等便利店網絡的銷售體制,便 可減低生產成本,亦能提供更 便宜更合需要的商品了!」

幸好 SQUARE 有獨斷獨 行的條件,就是在開始行動之 前,先要與任天堂搞清楚關係 (至於「要打進國際市場」等「造 反」的其他原因在此不談)。

便利店的力量確實非常雄厚,據說 SQUARE會擁有2萬個銷售點,相信在日本國內還未有如此強勁的遊戲響之一。 医大學的 ELEVEN JAPAN 平均每日來店人次已達 500萬,雜誌銷售量一年約有3億本,飯盒與飯團年售量共有8億個。另外,又可吸引從不光顧遊戲店的「非機米」。

BANDAI宣佈加入陳總

SQUARE 的這次大動作,無疑是旨在打破目前僵局的革命性行動,因為該公司所高舉的「防止大跌價」等目標,可謂代表軟件開發商之心聲,相信該公司不會以此舉成為遊

戲界的孤兒。事實上, BANDAI及BANPRESTO日 前已宣佈參加此一新銷售系統,BANDAI方面亦有計劃於 今年底發售只限於便利店銷售 的遊戲。大廠商BANDAI的這 個決定,不會不吸引其他軟件 關發商。

遊戲專門店器質額訊!?

最後要談到便利店銷售系統的另一重大意義:在日本本家庭遊戲終於得到「公民權」了!便利店的主要客層大概為十幾至四十幾歲,便利店接受了遊戲軟件,這一事實便顯示GAME已擁有如此廣泛的文化上的大事件(紹不誇張!)。



相信各位讀者對《大戰略》這個遊戲名字都不會陌生,大家都會知道呢個係SYSTEM SOFT 廠在SATURN 上已推出了兩彈《WORLD ADVANCED 大戰略》系列的模擬遊戲。

在初期推出《大戰略鋼鐵 之戰風》與及第二次所推出 《大戰略作戰檔案》的舞主 界均以第二次世界大戰為主 可以將玩者帶入二次大戰時時 情景,和可看到當時的兵器 成力。再加上戰鬥畫面至以3 D多邊形立體畫面顯示,所或 深得愛好模擬戰棋的玩家支 持。

而今次 SYSTEM SOFT 廠在 PLAY STATION 所推山 《大戰略PLAYER'S SPIRIT 》的模擬世界,則以現代國防

兵器圖鑑

在這模式可觀看十個國家的現代軍事武器・包括美國 (アメリカ)、法國(フランス)、俄羅斯(ロシア)、 色列(イスラエル)、意大利 (イタリア)、英國(イインス)、 (ボイツ)、 本、中國、瑞典(スウェーデ



軍備武器為主題,當中有現時新型空中戰機 F-22、MIG-31、SU-35 及 B-2爆擊機。地面上部隊有坦克車 M-1、T-80、AMX-30、野豹 2 改及愛國者導彈戰車。而海上有戰艦及航空母艦,海中有核子潛艇等等各種現代兵器。

至於舞台變化達三十種版 圖以上,各版圖都有不同特色 給玩者選擇。

這遊戲可作1至5人同時 對戰模式,而PS版還追加原 創模式「最後一段」和「兵器 戰鬥」,可適合初學者以至專 家研究玩法及戰略。

無論從未玩過此遊戲,或 對模擬戰棋熟悉者,都可以試 玩一吓!一定有意外驚喜!本 刊在此解説操作方式及各種戰 鬥模式和戰略玩法。

ン)。而軍事武器種類分為空中、地面、海上、海兵器、海中等的。而軍事武器種類分為等中、地面、海河知道系数等。而且還可以查看兵器的對為於,如放大衛星。與及一些過往的戰績及可用手擊結。可用手擊結。如於不動,如放大縮。對,如於不動,就不動,如於不動,如於不動,增加於不動,增





十字掣:移動浮標

○掣:決定 X掣:取消

△掣: MAIN MENU

□掣:終止回合

操作設定

在這模式玩者可隨意設定 適合自己的按鈕指令,而手掣 最多可設定五種不同操作形式,可讓各玩者擁有自己的操 作方式。

L 1 掣:查看部隊(從頭到尾)

R 1 掣:查看部隊(從尾到頭)

L 2掣:畫面捲軸 R 2掣:畫面捲軸

可同時一至五人玩

若玩者將一分四手掣器連接PS主機後,插入五個手掣就可以在單體版圖(單體マップ)模式內進行1-5人或電腦同時對戰,在這裡可選擇不同舞台世界作對戰,而參戰國

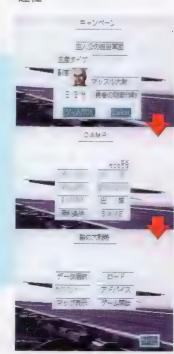
家可設定軍費多少、同盟關係、BGM音樂、生產武器國家及更改國名等,相信這個模擬可帶給三五知己一齊比試個人戰略高低及增加SLG的樂趣性。

最後一役 (詰め大戦略)

PS版原創模式二,在這裡不論你們是初學者還是軍事專家,都可以領略戰棋的趣味,這模式與故事模式的分別在於版圖有43種,包括可讓初學者實習的練習模式版圖及讓軍事專家採用的戰略運用模式版圖。

至於故事模式(キャンペーン),當然以一連串故事為主。而相同之處是兩模式中都有副官提示戰略(アドバイス)。所以初學者不用擔心不能熟悉大戰略的箇中趣味。

© SYSTEM SOFT © OZ CLUB 1996





兵器戰鬥(兵器バトル)

版圖畫面

在版圖畫面中會分為光、 暗、藍、紅、灰、白色等六角 形格仔,是用來分別視野範圍 的情況來進行作戰的。

國旗:現進行的一方軍隊

ターン:回

合次數

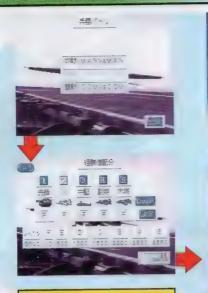
日期 ·

八型地屬

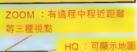
フェイズ: 顯示現時進

翻

12



- (光)表示視野清楚無異。
- (暗)表示視野未明。
- (藍)表示移動安全。
- (紅)表示可能前面有危險。
- (灰)表示可與敵軍迎戰。
- (白)表示可能會有敵軍伏擊



和查看部隊、建 築物及地形,還 可將版圖移動作 偵察用途。 MENU:所有

> 戰况資料 建物 查看 部隊位置

日夜 氣候 顯示浮標內的地形情況 座標

戰後賽果

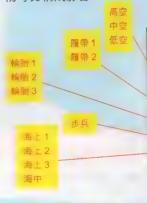




註: 設定愛更日文解釋 イベント: 事情變化開關, セリフ: 對白開闢, カーソル: 浮標移動快慢, ヘック. 格仔顯示開闢 部隊ウィンドウ: 部隊 境客開闢。

地形情報

在這書面可查看各種兵器 在每種地形的移動消費率及防 禦率,而地形種類有二十三種,每種地形均會對攻擊力及 防守力構成影響。



基本操作方法

玩者在對戰進行中每個回 合都分為五個小階段進行,分 別有生產階段、行動階段、補 給階段、收入階段、事情階段 (イベントフェイズ),雙方 完成每回合的小階段,就到對 方進行軍事行動。

在生產階段是可在大工場、工場或造船所內生產兵器,而每次生產特定的兵器都會因技術提高而減低成本價, 所以玩者要加以善用這優點。 行動階段是可在生產兵器 階段後作出軍隊移動點領、攻 擊、爆擊、變形(指特定戰機 工作車可變回士兵作點領行 動,但需要一個回合時間), 拾載、合流等事情。

補給階段是可以將每隊軍 隊回復狀態,如裝備武器和補 充能源等補給。

至於收入階段是顯示每回 合玩者所佔領大都市、都市、 空港、基地而得來的收入和軍 費支出等資料。

最後的事情階段是報告每 回合都市的狀況和氣候變化,



如人民叛亂、天氣變壞等事情。

玩者進行戰略調動時要注意先用偵察車或飛車來探察四周戰況,當發現敵軍時,可派出戰機或坦克作迎戰。而偵察車不應作主動攻擊,相反要待敵軍進攻時反擊,因其防禦能

力強所以應特別注意。

另外注意一點,天氣會影響視野範圍,而視野範圍對於 攻擊先後有很影響因素,在 視野範圍以外是有可能有敵軍 伏擊的。當軍隊沒有士氣時, 其攻擊力會減退或不能作進 攻。

最後有一點注意是工場可修理已損壞的部隊(戰車), 而空港可修理戰機,造船所可修理戰艦等,和可更換 武器。若能留意上並幾點事 項,便能掌握《大戰略》的玩法 了。



PS.

AVG

WARP 發售日未定

CD-ROM 價格未定

HIIN TITO

這就是開發者飯野賢治口中所言的「VIRTUAL ACTRESS」(虛構女演員)羅拉,在《D之食卓》當中,她還是個大學生,但現在在這個遊戲裡面,她卻是二十多歲的女性,挑戰一連串離奇古怪的事情。今次,她會有甚麼遭遇呢?

在未來的宇宙船內,發生了甚麼悲劇呢?

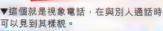
這個遊戲以穿梭於宇宙空間的未來宇宙船為舞台,是個充滿懸疑和恐怖的冒險故事,《ENIMY ZERO》的主角就是《D之食卓》的羅拉。玩者扮演

她在宇宙船內探險,值得留意 的是,進入船員的休息艙時, 會有流暢的 C G畫面,以及真 實的影像,是個充滿迫力和具 有恐怖感的遊戲。





▲這裡就是通道,確認上下左右各方向 然後前進。







對宇宙船內的通道有何感覺?



隱形的異形就是敵人!

飯野賢治 大披露

他是WARP的董事總經理,代表作有《D之食卓》等。是業界的出位人物。這個遊戲的時代背景,是以未來世界的宇宙船為舞台。因為我們想製作一些新

著名創作人

的裝置。要表現出《ENEMY ZERO》的主題,必須有一些《D 之食卓》所不能做到的東西,例 如可以看到對方的網絡機器等。 《ENEMY ZERO》的主題 聽到「地震造成多人死傷」,所感到的恐怖和悲哀,遠不及同時聽到及看到電視影像的感受那麼真切。即是說,有些恐怖和悲哀是因為有了HIGH—TECH機器才能知道及明白。這就是這個遊戲所要表現的。

是「數據式的悲哀」。例如,只

此外,遊戲的音響效果也 請大家注意(笑)。音響效果是由 日本人小川負責,他曾為電影《回到未來》的音響效果工作,在美國得過奧斯卡獎。音樂則是由米高•奈曼負責,內行人都知道他是電影音樂的頂尖兒高手,作品包括《PIANO LESSON》的音樂等。實在太多東西要放進去,一張CD一ROM變得不足夠了。可能會變成四張一套的也說不定呢(笑)?

在宇宙船內可以向前移動,亦可以向橫

© WARP

現在為大家介紹遊戲的故 事內容,配以美麗得令人驚異 的CG圖片。

故事的舞台是一艘宇宙船 的內部,這艘船正在返回地 球。七名機員均已進入冷藏睡 眠狀態。突然,宇宙船受到猛 烈的撞擊,羅拉及其他機員都 醒過來了。羅拉不知道發生了 甚麼事情, 便用網絡呼喚其他

船員。在螢幕上,出現了一個 黑人男子的影像,但不知是否 機件故障,聽不到他的聲音。 這時,好像有甚麼進入了這個 黑人所處的房間似的。

但是在螢光幕上,無法看 見進來的是甚麼東西?黑人匆 忙的拿起槍,跟着在螢幕上出 現的,是他死狀恐怖的屍



▶宇宙船劇烈震動,羅拉從冷藏睡眠

她驚異的影像。

▶羅拉從通訊機器的螢光幕─

性感的羅拉醒來了!!

羅拉露出驚異的表情



入侵的是甚麼呢!?

造成的呢?

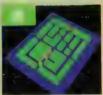
驚慄的過程開始了

看不見的入侵者十分恐怖

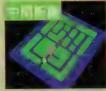
在宇宙船內的 ALIEN,由 於看不見牠們的踪影,所以要 用探測器才能獲得牠們的位 置。羅拉的· ---身體反應裝置 會發生聲音,顯示 ALIEN 是在 遠處、近處、前面抑或旁邊 等,十分準確。右面的插圖顯 示身體反應裝置發出的聲音和 ALIEN 所在位置的一些關係。



▲槍要儲了一定時間的能源後才可以發射 不要浪費彈葯呀!



是表示 ALIEN 的距 離比較遠 ▼聲音比較緩慢



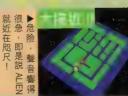
加接近。 較急促,即是異形更

▼宇宙船受到很大的衝擊,艙內像地

▼這機員提槍自衛,到底要攻擊他的

▼滿身鮮血的屍體倒卧着

是甚麼?



邊,聲音就和之前 介紹的不同。 ►如果 ALIEN 在帝



105



體圖書童話

不知在本港的機迷之中,到底有多少個精通日 本民間故事的東瀛專家呢?若你不是其中的-個,可能會對此遊戲的興趣減半……。但仍希 望各位嘗試玩玩此遊戲。

AVG

CD-ROM

IDEA FACTORY 發售中 5800円



故事内容編成怎樣才好呢

在這個遊戲中,玩者能改 變各種日本的民間故事,從而 編成全新的原創故事。此遊戲 玩法簡單,只要玩者在所定部 份選擇自己喜歡的角色來行動 便可。因為沒有任何過關或賭 利等附帶條件,故可大大發揮 你的文藝之才了。



▲主角桃太郎要孤身前往「鬼 個島」,但此時……。

▼這個老婆婆會在關鍵階段 登場向你提出幾個選擇肢





若選狗、雉雞或猴猿

可使牠們三個加入隊伍一起冒 險,這與桃太郎的故事相同,但在成 為同伴的過程中要花不少心血了。



苦選地畫們

桃太郎將重要道具「吉備團子」獻 給地藏。那當然會有「笠子地藏」的故 事色彩,誰知故事卻發展得非常…?



普通神秘道

不知何故,金太郎及浦島太郎竟 會成為同伴。而他們一起冒險之際, 竟然亦會有香玖耶公主出現……。



原創故事「食飽富翁」

以下介紹的便是玩者所編成 的原創故事之一例。「原作」似 是「猿蟹合戰」與「稻草長者」 但結果卻會大異其趣……。









好評如潮的《 VIRTUA FIGHTER 3》現在再有新的影像公開,今次登場的角色是不停地與海之怪物搏鬥之謝菲,現在公開他的樣貌。看見其肌肉,真懷疑其他對手能否打敗他呢?





ACT

SEGA 推出日期未定



佐菲抱起對手,投下時 用膝頭撞向其腰部,留意地 面上飛起的沙,如此細緻的 效果就是 MODEL 3 的威力。 藍天與白雲及綠油油的海邊,正是 佐菲故鄉南之島的公園景色,佐菲就 是在這裡鍛鍊肌肉。

佐菲在沙漠上站立。這 裡盡是藍天白雲和海水,可 見到青翠的樹木,這個圖形 的小島是否作戰的舞台呢?



藍天白雲的景色



BELTLOGGER9

3D 射擊遊戲的畫面如果郁動得太流暢,往往會令人頭量,不過這類遊戲卻經常都很受歡迎。《 BELTLOGGER 9 》就是這類立體的射擊遊戲,由玩者自己控制機械人作前後左右移動,或向半空跳躍,令到打機的樂趣倍增,而且亦充分利用了立體 3 D 空間的系統。

55

STG

預定96夏發售

CD-ROM 價格未定

自由自在控制機械人

《 BELTLOGGER 9》是《 KILEAK THE BLOOD》系列的廠商——元氣公司所開發,屬於 3 D立體射擊遊戲,所以玩者對此應不會陷壁戲更運用了最新的 C G技術,製造出有高低差別的環境。玩话者可駕駛機動步兵機械人去破壞敵人的基地。

這個遊戲的特徵,是玩者 所 操 作 的 機 械 人 比《KILEAK THE BLOOD》有更良好的移動系統。除了可以

前後左右移動外,還可知 躍。換言之計,,還可用用 力立體的設計,亦右甚至 動人上立時 的頭上攻擊過一下, 可以在前面進至 以在前面進攻 模式完全由玩者自行創造



計。 ▼這個機械人是由設計



擊,完全是充滿迫力的設計。▼前後左右甚至上空都要注意,一發現敵人蹤跡就立即攻

STORY

二十一世紀後半期,地球已經沒有任何資源可供開採,人類於是計劃在宇宙開發新的礦物,而小惑星亦建設了很多開採用的人工設施,就在這時,奇妙的殺人事件發生了。後來查明,行兇者是受到宇宙裂缝散發出來的思念所毒害,由發縫被洗腦所以殺人,而這個裂缝



▲過關的時候,會有悦目的CG畫面。

的名稱叫做「ピックマンズホール」,洞穴放出來的思念能夠將人類邪惡的意志增強,從而做出種種惡事。有鑑於此,人類於是要封閉這個洞穴。就在此時,這洞穴附近的實驗殖民地BELTLOGGER9發出求救訊號。玩者身為統合宇宙軍的軍曹,誓要出發將敵人殲滅和封閉洞穴。



▲從這段電腦動畫片段中,可以解 明事件的謎團。



延長, 玩者,一定要四處張望慎防 財務人可能埋伏在高處狙擊



上下左右 360度

▼要上下環顧四周的環境,可能 發現平時視點看不到的立足地,

然後從這立足地前進。另外,還

○GENKI ※画面は開発中のものです。

同元高聚振的武門挑戰

在這個遊戲登場的敵方機 械人,是具有高度思考能力 的程式。例如:當玩者連射 飛彈的時候,敵人會使用盾 牌來防禦。換言之,敵人會 跟據玩者的行動來作出適當 的反應,故此比一般的'3 D 立體射擊遊戲,更加緊張刺 激和有趣味。

現在就介紹開始部分各章節的舞台,大家準備作戰 吧!

ST/ GE

發出求救訊號的實驗 殖民地BELTLOGGER9, 主角已乘上機械人。 舞台的最初部分是沒

有敵人,方便玩者熟習機械人的 操作方法和把握各移動系統。另 外,在此關的牆壁上是設有電 腦,調查的話可以得到很重要的 情報,所以玩者不要錯過。



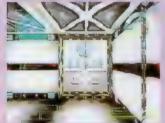
▲這是 BELTLOGGER 9 的內部,與外通訊已斷絕,究竟發生甚麼事呢?



ST/E

過了半透明的通道, 就會有敵人出現在面 前!在打倒敵人之 後,可以得到道具和

子彈等。所以一見到有敵人出 現就務必要將之打倒!要覷準 敵人的弱點,採取適當的攻擊 方法。



▲這是通往第二關的門,要熟習機械人 的操作才進入呀!



▲▶ 受到攻擊時,敵人會懂得防



打倒敵人可以取得實物!

波士身型龐大

在每一關的最後部分都有大 波士角色。大波士的身型比 玩者操縱的機器人大很多 倍,但不必擔心,各大波士 都有弱點的,把它們的弱點 找出來,然後選用適合的武 器來攻擊吧!









NAMCO 博物館

VOL.3

NAMCO 以前的街機名作現又再一度移植到 PS上, 以年代次序排列的話,今集收錄的遊戲包 括《GALAXIAN》、《MISS PAC-MAN》、《DIG DUG 仔》、《POLE POSITIONⅡ》、《FORSON》、《村魯 阿加塔》等六個作品,今次又可以大玩特玩了。



CD-ROM

NAMCO 預定96年發售 5800日元

OPENING MOVIE 已經製作完成

每次的《NAMCO博物館》 收錄的作品開頭動畫都是非常 精彩,可以見到當中的角色粉 墨登場,今次的《VOL.3》也不 例外,而且還將各作品的標誌 一面旋轉一面配合開場動畫, 背景音樂則是將各作品精彩片 段串成的「雞尾歌」。整段動畫 從 PAC-MAN 由杜魯阿加塔跳 下來開始,真是每秒鐘每一格 都要看清楚,不能將視線轉





■ A PAC-MAN 從寶箱裡走出來,然後自杜魯阿加塔



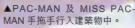
大大小小頭盔仔。



▼由兩個特別的 MONITOR 並排在







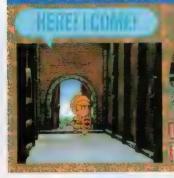
設計有所改動 内 館

在今集之中,博物館的內部 可謂煥然一新,而最大的變更 點,就是在接待處的後面,增設 了一個大堂,從這處可通往遊戲 室,故此可以縮短遊戲載入的時

除此之外,在前作登場的某 些地方,現在亦已改為劇場與新 設的圖書館了。玩者可以檢索街 機遊戲《WAGAN》的資料。如 果從右邊行進去,便是播映幻燈 片圖輯的劇場,若從左邊進去則 是圖書館,在那裡可以查閱很多 重要的資料。



在博物館的內部,收錄了當時為了促 鎖遊戲的各類海報和珍貴資料,下圖所見 的就是《杜魯阿加塔》在發售時的真跡海 報,玩家必定很想看到。







《 POLE POSITION II 》畫面

在《 VOL.1 》當中已收錄了 《POLE POSITION》,現在這是續 編。與前作不同的地方是追加至 四條跑道,以及更多火爆場面, 雖然遊戲玩法大同小異,但因為 多了跑道,肯定有四倍的樂趣

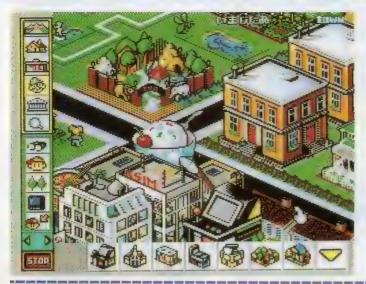




單純但樂趣無窮



经期分





CITY J.

有趣的是這個遊戲中登場的角色,均設定有自己喜 愛的食品及愛好。玩者可設定得非常細緻!

SLG 電池接關 INAGINEER 預定 7 月26日發售 價格未定 容量未定

這個《SIM CITY Jr.(暫名)》原來是由電腦版上發售的SLG遊戲《SIM TOW》修改成日本人口味的。而且舊款的《SIM CITY 2000》雖然是以建設大城市為目標,但這個《SIM CITY Jr.》是越建小城市越好,其趣味是不一樣的。

對於這個遊戲的玩法,實 在很簡單。你只要舗設道路及 將既有的住宅、店舗及公園建 設在你所喜歡的地方。可是隨 著城市的發展,資源也會逐漸 減少。例如,建住宅時需要木 材,而且水和食品的需求也自 然會增加。所以你必須在建城 市的同時,實地投資及維持一定數量的資源,不然的話,就不能建設城市。你每個月可以取得一些分數(可當作一些金錢),而把分數分配給各資源的項目上的話,便可使其資源的項目上的話,便可使其資源與當地,你如此只要好好運用分數而做好穩定的環境,就可令城市更加美好了。



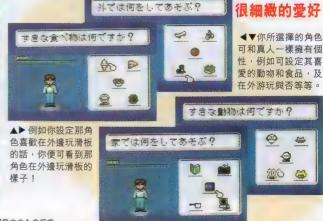
過日子的城市呢?



這遊戲的另外一個特色,就是你隨可看到市民在你建設的城市來來回回的樣子。如此就能令你感受到一種真實感覺吧!而且你可以設定自己的角色,而令那角色住在城市內。







後再輸入名稱

KINDAN NO HIGH STATES



Q版越野賽車

TAKARA

進入謎之商店買到平時買不到的超強零件

 現有比賽車呔+2、引擎+4、 馬叫響號等平時買了不到的強強。 零件後,再進入世界錦標等件。裝配了錦標人 等件後,再進入世界錦標 得總合得點優勝,然後戲 書面之後,再次進入遊戲 到那所謎之商店,便會發現 了「スタッドレスタイヤ」、「さいこうのエンジ 」和「さいこうのシャーシ」 強勁的車呔、引擎及車架何。 車,就可刷新更驕人的時間。

強化了!



再度參加世界綿;

▲世界錦標賽的冬天模式,原是難 度很高的短程高原及上級賽道,現 在應問題不大了。

得到總合優勝 再度進入謎之商



▲只要在其中一條跑道得到第一可以有十分,如能在其中一條賽道中得到第一,總合優勝便有希望了。

▲將各項強勁的零件都買了,並且

裝備到自車上參戰,今次在世界錦標賽當中的冬戰模式中也不怕了。

▲當爆機畫面完結之後,便立即再 度進入剛才那所謎之商店,嘩,便 會發覺可以購入的零件竟然...

參加世界錦標賽



▲先是進入單項的賽事,在各項的比賽中都得到三名之內,然後進入世界錦標賽,參加所有共七項的賽事。

強勁的零件



▲在這間商店中,有很多極級的零件,包括比賽用的車呔 + 2、引擎 + 4、馬叫聲響號等等,全部都是難得一見。

七戰終了



▲在世界錦標賽當中,全部七戰都要 參加,但不一定得到總合的優勝, 重點在於全部賽道都能夠完成。

謎之商店開舖



▲在遊戲開始時仍沒法進入的謎之商店,現在正式營業,可以入內買得多項強勁的零件。



800 5039 G

▲ ▶ 發現很多超級強勁的零件,包括超強的車呔、引擎、車架,還有手動六前速傳送系統,這些零件全部都可以買得,只要你有錢的話。除此之外,還追加了Q版越野車五款車身。

▼BIG

DOOM 及山

[狹審



参加世界錦標賽的方法

上期本刊中文版的《通信報》介紹《Q版越野賽車》神秘 跑道之謎時,亦有提及參加 世界錦標賽的方法,或者有 些讀者遺漏了,現在再重點 講解參加世界錦標賽的方法。

單項賽事當中 入當



追加森與泉賽道和 上級賽道



▲見到新追加的賽道了,立即選來玩吧。

在追加的賽道 中都入賞



出現 BIG DOOM 及山狹賽道

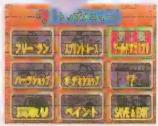


▲又多兩條賽道,又可以玩個痛快。

新追加的賽道 都要入賞



可以出戰 世界錦標賽了。



▲跟著便有資格參加世界錦標賽了 這模式原本是不能參加的。

SD 高達 GNEXT

BANDA

期待已久的 GOD GUNDAM 出場了

SNATCHER

KONAMI

看各角色造型照

將 SHINNING GUNDAM 的 LEVEL 提升到 ACE 級



▲生產 SHINNING GUNDAM,以此不停與敵人戰鬥升 LEVEL 直到 ACE 級。

現介紹萬眾期待的 GOD GUNDAM 生產法。首先是要儲備好某程度的資金,在生產基地內的工廠生產 SHINNING GUNDAM(シャイニングガンダム),然後以此不停與敵人戰鬥升 LEVEL ,當 LEVEL 升到 ACE 級時,將它放入戰艦裡,便會變成 GOD GUNDAM。

將 SHINNING GUNDAM 放入戰艦之內。



▲已升到 ACE 級 LEVEL 的 SHINNING GUNDAM,放入自軍的職態後。

GOD GUNDAM 變身



▲竟然變身成 GOD GUNDAM。

爆機畫面後



▲製作小組名單顯示之後,畫面停 止之時輸入下表。

順序輸入上、 上、下、下、 左、右、左、 右、×、〇 要使用這個秘技,先要打 爆機,在爆機畫面(顯示製作 小組名單)之後,在畫面停止 時順序輸入上、上、下、下、 左、右、左、右、×、〇,跟 著便可以聽到背景音樂和看到 各角色的造型照。

可以見到各角 色的造型



▲按方向掣的上下來選擇看不同角 色的造型。



連續播放CG動畫

玩《VIRTUAL CASINO》 之時,除了享受賭博的刺激之 外,另一樂趣便是看當中的C G動畫了,現在就教大家如何 使用秘技看連續播放的CG動

方法是在 MENU 畫面當 中選 SOUND TEST, 跟著試 聽每一首背景音樂。留意,一 定要每首音樂都聽一次(但無 需全首都聽完,只需聆聽每首 音樂的開始部分已經足夠 了),跟著將游標移到去 「EXIT」字樣之處,同時按R +X+A或C掣,成功的話便 可以立即看到悦目的CG動 畫,包括過場的動畫以至爆機 畫面。

選 SOUND TEST 模式



▲在 MENU 畫面面當中,選最下一項 的 SOUND TEST ·

聽 BGM。



▲每一首音樂也要聽

面直

游標指向「EXIT |



▲全部音樂都聽過之後,游標指向 EXIT | 處。

悅目的CG動畫



將游標移到去「 EXIT」字樣之處, 同時按R+X+A 或C掣

超級迷宫小子

任玩各種變態模式

XING ENTERTAINMENT

在標題書面中



▲在標題畫面中,將游標移到去 OPITON 位置然後輸入下表指令。

現在介紹可以玩世嘉S S版專有的「變態」模式和選 關秘技。方法是在標題畫面 中,將游標移到去 OPTION 畫面中,然後同時按B+L +R+Z及START掣,便 會進入 OPTION 畫面, 跟著 在 OPTION 畫面中選 EXIT 回到標題畫面,然後同時按

著L掣來開始遊戲,這時就 會發覺畫面下面有「STAGE 00 」字樣,利用方向掣改變 數字便可以選關。

其實,不按L掣而按著 C、X、Y或Z掣來開始遊 戲,可以啟動其他秘技,右 表就列出按不同的掣會出現 的不同秘技。

要按的掣	模式	
X氧	街機模式(正常)	
人劃	街機模式(變態)	
Ζ撃	SS模式 (正常)	
C氟	SS模式(變態)	

可以選關了

游標移到去 OP-TION 畫面中,同 時按B+L+R + Z及 START 掣



在標題畫面中按著 L掣來開始遊戲

◀在 OPTION 畫面中選 EXIT 回到 標題畫面,然後輸入上面的指令。



▲進入選關的畫面,利用方向掣改變數字 來選關。

新世紀EVANGERION



SEGA 出現卡拉OK模式

喻人名字的書面



▲在アスカ的檔案選擇要輸入的名字 時、輸入「ヒカリとシンクロー

先選擇「新規名前登 錄」,在アスカ的檔案(第二 號) 當中輸入「ヒカリとシンク □ | 作為名字,跟著 RESET 主機,跟著進入 OPTION 畫 面的 SOUND TEST 部分, 就會發覺多了一項「EX01」 的選項,這選項就是主題曲 「奇跡之戰士EVANGERION 」的卡拉OK版本。

在新規名前輸入的 書面中,輸入「ヒ カリとシンクロ」 作為名字

SOUND TEST



▲RESET 主機後,再次進入 SOUND TEST 模式。

卡拉OK模式



▲選擇「EX01」,便可以進入卡拉O K模式。

殊途同歸的方法

上述介紹了用秘技啟動的卡拉O K 模式,但其實還有另一種方法 也可以玩到卡拉OK模式的,那 就是當達成度達到 15/15 的話, 畫面上會出現特別的角色,這時 亦可以玩到卡拉OK模式、問題 只是能否達到 15/15 的完成度



▲達到這個達成度,便會顯 示特别的角色。



▼在 OPTION SOUND TEST 當中 可以玩的

新世紀 EVANGERION 可以乘搭第二號機的秘技

SEGA

J LEAGUE 育成足球

SEGA

能可詳細觀賞美人秘書

見到這個書面之時



▲照常玩遊戲,見到這個畫面後過 了這一關。

戰鬥中的章節中,當有 「さっきは…ごめん」字様的 畫面出現時,過了這一關, 然後再由剛才那裡玩多一 次,便會發現多了一項「弐 号機に乗る」的選擇肢,這 時選擇這一項,戰鬥模式中 的自機畫面便會變成二號機 的畫面。

再次從那裡開始



▲再開始遊戲,玩多一次剛才那一

可以乘搭二號權



▲多了一項可以選擇乘搭二號機的 選擇肢。

進入辦公室



▲噢!見到辦公室的女秘書行出來 了,好緊張呀!

在辦公室畫面裡

面,按手掣的X

或Y或Z掣

這個秘技用途不大,但在 育成足球隊的辛苦過程中,可 以抒援玩者的神經,令人精神 為之一振,那就是可以自由自 在睇女仔。方法是進入辦公室 裡面,然後按X或Y或Z掣, 便可以切換觀看辦公室的角 度,由於這時會有一個女秘書 行出來,切換角度即等於從不 同角度睇女仔,真係幾過癮。

視點切換了



▲可以盡情在不同角度去睇女仔。 唔會有人理你。



MICRONET

可以自由看遊戲的電影片段



在遊戲的標題畫面中



▲在這個畫面裡面,快速輸入右邊 的指令。

現在傳授《鬥牌傳》自由看電影片段的秘技,方法是在標題畫面中,按方向掣的右兩次,跟著同時按方向掣的左及口及△,如果成功的話,遊戲當中的電影片段便會出現,這時就可以自由欣賞這些有氣氛的電影。

在標題畫面中,按 方向掣的右兩次, 跟著同時按方向掣 的左及□及△



▲主角的眼神很有型,非常有氣 氛,簡直可以當電影來看。

FX

心跳回憶 SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT

可選擇最拿手的遊戲對戰

開啟電源之後 LOAD 遊戲時

在開機後 LOAD 遊戲時,同時按著I+III+V掣

PC-FX 遊戲雖不流行,但一些名作如《心跳回憶》始終都有捧場客,所以也為大家介紹其秘技。只要在LOAD遊戲時,同時按著I+III+V掣,跟著在約會模式中選擇對戰的少女角色,然後選擇繼續遊戲,便可與剛才選擇的少女玩「POKER」、「SPEED」、「BLACKJACK」、「BARA NUKI」四種模式。



▲在約會模式中,選擇對戰的少女角色,然後選擇繼續遊戲,便可以自由 與剛才選擇的少女玩到右邊各模式, 完全不受限制。

選擇遊戲的約會模式



■SS《機動戰士高達》

可取消開發人員名單:

若玩者能完全爆機,在遊戲的結局畫面中,便會不斷地列出開發人員的名單。在這時候,玩者只需順序按 1 P 手掣的 A、X、B、Y掣。如是者;結局畫面的開發人員名單便會自動取消。若想回復原狀的話,則只要順序再重新輸入指令,便能回復原狀。

■SS 《X-MEN》

可更改畫面幅度

在標題畫面時,將浮標移到 OPTION 模式後按 掣進入,在 OPTION 模式畫面中,再將浮標調校至 「データリセド」項目,然後順序按十字掣的上、下 10次,如是者,在 OPTION 模式畫面最下會出現多 一個項目,這項目「畫面幅」可調校 SATURN 版或街 機版模式來進行對戰。

■SS《KING THE SPIRITS》 可查看個人最好時間記錄:

玩者在選擇模式畫面內,將浮標移至「TIME TRIAL」模式比賽。然後開始作賽,在到達 GOAL 之後,若按 PAUSE 掣,便會出現一個 PAUSE 畫面,如是者,若再按 X 掣,更會出現賽後結果,可看到自己的最佳作賽時間及每一個圈的圈速。

■SS 《VR TENNIS》

可更改視點和設定比賽型式:

在比賽進行中,按 PAUSE 掣暫停,然後在 1 P手掣輸入方向掣下方,便會進入「設定變更」畫面,可切換視點和選擇 B G M。若在 PAUSE 畫面,同時輸入 X 、 Y 、 Z 掣,更可設定「比賽狀況」。如果再在 PAUSE 畫面中按 A 掣,則可設定「比賽回合」。



KINDAN NO HIGH TO STATE OF THE PARTY OF THE



超級瑪利奧RPG

取得強動的花之禮品

任天堂

被要求交出星之碎片

でいるもしても "ムダださ。 さぬ、星をわたせ。



▲從沉船前往リップルタウン,會被要求交出星之碎片。

在沉船處得到星之碎片,然後前往リップルタウン,會被ヤリドヴィッヒ的手下要求用星之碎片交換長老。在這個時候,立即交出或拒絕的話,會影響其後所得的寶物,如果拒絕次數越多,所得的寶物也越差。

立即交出

ごあ、量をわたせ。
(しかたない・・)
(コンカスメ)



▲為了解救被<mark>囚禁的長</mark>老,立即交出 星之碎片...。

花之禮品



▲將リップルタウン解放了之後,長老為 了報答你而給你最強勁的花之禮品。

拒絕一次

きあ、星をわたせ。



▲拒絕一次之後, 才交出星之碎片交



▲今次長老只送給你比花之禮品差的 一束花。

拒絕兩次





▲不理長老被<mark>拷打,最</mark>後才交出星之 ◆ 碎片...。



▲若拒絕兩次,長老給你花之膠囊; 若拒絕三次或以上,只有一枚金幣。

超級瑪利奧RPG

踩敵人從而得到青蛙金幣

螞蟻怪出現了



▲在鄉村之路沙漠地帶處,螞蟻怪就 在沙之旋渦處出現,這時可以走過去 攻擊。

連續踩三次



▲跳上去踩牠,不<mark>斷踩呀踩,便可以</mark> 得到金幣,如果踩中三次以上的 話……。

出現青蛙金幣



▲成功了,得到珍贵的青蛙金幣。 可以用它來交換其他東西。

任天堂



特別的 MENU 登場

選擇 OPTION



▲在標題畫面中,按 START 掣來進入 OPTION 畫面。

現介紹遊戲在進行時, 令視窗背景改變、游標變 色、及在射擊模式時,用來 改變瞄準的游標形狀要 技。方法很簡單,,與序 OPTION 畫面中,順序 START、上、上、、 下、左、右、左、右、

順序按 START

、上、上、下、

下、左、右、

左、右、×、〇

〇,成功的話便會出現特別的 MENU 畫面,這時可以自由改變 WALL PAPER、游標顏色及 TARGET POINTER。除此之外,在這個畫面中再次輸入上述的指令,就可以看到如電影一般的示範畫面。



▲可以看到有電影感的示範畫 面。

在 OPTION 畫面之中



▲在這個 OPTION 畫面之中,輸入右表的指令。

特別的 MENU 登場



▲特別的 MENU 登場,玩者可以自由變更各項設定。

在特別的 MENU 當中,順序按 START 、上、上、下、 下、左、右、左、 右、×、〇

SN

SNATCHER

檢索 STAFF 資料

KONAMI

進入電腦室



▲進入電腦室後,可以檢索人名了。

人名檢索



▲輸入人名時,依照下表輸入有關的 日文字。

製作小組人員



▲可以看到《SNATCHER》製作小組 人員的個人資料。

在電腦室(コンピュータルーム)裡面是可以檢索人名的,這時如果依照下表輸入日文字,便可以檢索表輸入日文字,便可以檢索判開發小組人員的個人資料,除此之外,在視象電話(ビデオフォン)中,如果依照下表輸入數目字,便可以看到相應的製作人員所留下的訊息。

利用視象電話

輸入數字



小組人員留下的訊息



OIO1 DI OI 名稱 號碼 名稱 號碼 タカハシ 975126 マツカワ 569926 アイザワ 00966 キダ 491941 トヤマ 573013 ハシモト なし キヨハラ 967715 ミズタニ 711220 アダチ 510606 アサミ 582809 ハツミ アンドウ 296947 748500 コマツバラ 973312 アラキ 775014

可以看到敵人的 PROGRAM

進入「機體設計室



▲在 MENU 畫面中選擇「機體設計 室」,然後選第三項。

現在介紹可以對敵人部署 一目了然的秘技,方法是在 MENU 畫面處選擇「機體設計 室 | , 然後選擇 SOFTWARE (ソフトウェア),進入另一畫 面後選擇「自動設計」,跟著將 游標移到去「了解」一項,這時 便按 SELECT 掣選擇,便可以 切換到 PROGRAM 畫面,見

選擇「自動設計」



▲選擇「自動設計」便有機會變更 PROGRAM .

到敵人部署的設定。從這個書 面能夠對敵人的攻擊組合一目 了然, 並能夠作為編訂自己攻 擊模式的參考。

平時如果只是照常選擇 「自動設計」,只會返回原來的 PROGRAM , 現在有了這個 秘技,便可以活用來提升自己 的機體。

將游標移到「了解 | 處



▲跟著將游標移到去「了解」處,依 右表指示從事。

敵人的

資料。

將游標移到去 「了解」一項,這 時便按 SELECT **型選擇**



CAKNZIHAT

自由自在操控機體

這個秘技可以將原本 由電腦控制的機體變為自己 操作。

方法很簡單,只要在 遊戲進行途中,連續按 SE-LECT 掣十一次,就會顯示 一個自動操作或手動操作的 撰擇項出來。這時可以選擇 今機體變成自己操作,至於 操作的方法,則詳列於下表 中。雖然看起來操作方法好 像有點複雜,但如果熟習了 也是很容易記得,大家不妨 自行試試。如果要在手動的 狀態下變回自動操作,方法 亦很簡單,只要再次連續按 SELECT 掣十一次,就可 以將機體變回由電腦控制 7 .

戰鬥中



個機體 真的想

戰鬥中連續 按 SELECT 掣十一次

可以自由移動



變成30立體的射

ARTDINK

à.	13
Ŧ	i in
部	35
機	100
體	
共	
通	
指	K
令	100
3	4

	10	操作方法	機體移動
	移動	层间掌的压制。	可進 後海
ß		方向掣的左右	左右迴旋
100		1= // N N I	1/4 pm < 5 = 1

操作方法機體		機體移動
ı	○掣	NORMAL WEAPON
ı	R2與△	發射SUB-WEAPON一發
	R2與〇	發射SUB-WEAPON兩發
	R2與×	發射SUB-WEAPON三發
	R2與口	發射SUB-WEAPON四發

按著R1、R2掣及方向掣來移動的話,即使放開方向掣 機體仍然繼續移動。按 L 2 掣可以改變所控制的機體。

	足
国川幾豐三	多足型
1	0

	操作方法	機體移動
ı	口掣	格鬥
ı	×掣	伏在地上
ı	△掣	向上跳躍
ı	△掣+方向掣的上下	前後跳躍
	△掣+方向掣的左右	左右跳躍
ÿ	L 1 + 方向掣的上下	左右平移動

操作方法 機體移動 L 1 + 方向掣的上下 上升、下降

1 + 方向掣的左右左右平移動



心跳回憶傳說之樹下

KONAMI

立即得到不快樂的爆機畫面

新世紀

SEGA

改變遊戲中的牆紙

輸入姓名的畫面當中



▲在標題畫面當中選最初開始,來 到這個輸入姓名的畫面裡面。

在標題畫面當中選最初開始,來到輸入姓名(及出生年月日)的畫面裡面,按著 SE-LECT 掣來按 R 掣,便會立即 去到一個沒有人向你表示愛意 的爆機畫面,這個當然不是甚 麼好的事情,但畢竟也是秘 技,大家也可以用來玩玩。 在輸入姓名的畫面 當中,按著 SE-LECT 掣來按R掣

傷心爆機畫面



▲竟然得不到愛情,真是可憐。

輸入姓名的畫面中



▲選擇綾波檔案(第三個),輸入姓名時……。

在綾波的檔案

處,輸入「はや

しばらめぐみ

作為名字

先進入遊戲當中「新規名 前登錄」的畫面,然後在綾波 的檔案處輸入「はやしばらめ ぐみ」來開始遊戲。

這時章節模式的牆紙(視 窗外圍的圖案)就會變更,且 會特別準備一個林原惠的版 本,這全是遊戲擁躉所喜歡 的。

可以變換牆紙



▲可以使用特別的牆紙,牆紙種類有 三種,擁躉必然喜歡。

魔域戰士II

改變示範畫面及角色顏色

CAPCOM

選 OPTION 模式



▲先是在標題畫面處,按方向掣選定 OPTION。

繼推出了PS版《魔域戰士》之後,不少一直玩SS版《魔域戰士II》的人卻有些懷舊,想玩回第一集。原來有一個秘技,可以滿足這些人。只要在標題畫面處選 OPTION,在 OPTION 畫面中將游標移到去「CONFIGURATION」處,跟著快速按B、X、下、A、Y,如成功會發現「CONFIGU-

將游標往下移



▲將游標移到「CONFIGURATION」 處,然後輸入右邊的指令。

RATION 」字樣之下多了一項「APPENDIX」,進入 APPENDIX」,進入 APPENDIX處,便可以將背景顏色、角色顏色、B G M、 DEMO 畫面變成街機版的第一集,還可以設定作戰回合的數目及永遠取消AUTO GUARD 和測試音樂,這個秘技有點似 DEBUG MODE,可以改動的項目很多,《魔域戰士II》玩家必然會喜歡。

快速按B、X、 下、A、Y,便 會出現「AP-PENDIX」字樣

APPENDIX MODE



▲這是新追加的 APPENDIX 模式, 是否很神奇?

顏色改變了



▲背景、角色、《VAMPIRE》顏 色都改變了。

DEMO 也變了



▲遊戲的 DEMO 畫面也變成是第一集的樣子。

四個令人血脈沸騰的秘技

公司商標畫面



▲ LOAD 了遊戲出來之後,在這個 商標書面輸入下面的指令。

現在介紹 PC-FX 《心跳 回憶》四個隱藏的秘技,每一 個也可能令你血脈沸騰。大家 詳看下面就自然一清二楚。不 過要注意的是,其中三個秘技 的使用方法,是要在開啟電源 的時候,畫面出現前輸入指 令,所以大家要把握時間。

GRAPHIC MODE 1

在公司商標書 面中,順序按 INIINIIIN IV · V · VI



▲按方向掣的上下左右來移動圖片, 嘩!真正!

GRAPHIC MODE 2

開啟電源之後, 游戲載入途中按 方向掣的上+I + SELECT

啟

遊戲載入途中



▲這個模式的圖畫不能移動

開啟電源之 後,遊戲載入 途中按方向掣 的I +II+ IV



▲可以見到製作小組名單

行赔審櫃[厚見[[口]]

開啟電源之 後,遊戲載入 途中按方向掣 的III +V+ VI



▲欣賞動畫部分真是一樂也。

PS《鐵拳2》以主觀角度作戰:

用每一個角色打爆機,並且得到所有中波士和隱藏角 色,並在TEAM ATTACK MODE當中打齊所有「?.」,跟 著存檔。用這個檔案玩遊戲及選模式 (例如 ACRADE MODE、 PRATICE MODE、 TIME ATTACK MODE 等 等),然後同時按著L1及L2掣來選角色,直到作戰畫面 出現時才放開 L 1 及 L 2 掣,所選的角色便會變成只有「多 邊形線條 | 的透明人,並且以主觀角度作戰。

使用這個秘技之後,由於是正面面對敵人,沒有那麼容 易辨別與敵人的距離,所以畫面左邊會多了兩個圖案,顯示 玩者與敵人的距離。



"要得到所有隱藏角色,在選角色畫面













非常動畫太郎

 NING ELEVEN 」、EPOCH 嘅「 J-LEAGUE EXCITE STAGE 」,亦有推出過以足球 明星做吸引嘅 GAMES ,包括 「武田修宏足球」「 ZZCO SOCCER 」等。

既然 J-LEAGUE 咁受歡迎,咁多 FANS,動畫界又點會唔打主意呢?其實一直以嚟,都有唔少動畫係以足球運動為主題,相信大家一唸就會唸到「足球小將」喇,筆者一時間唸到嘅都有「蒼傳說 SHOOT!」、「我愛上了足球」、「OFFSIDE | 等。

去年七月就有一部動畫電影喺日本上映,係以日本足球天皇,以被喻為「國寶」嘅三浦知良同埋佢哥哥三浦泰年兩個嘅足球生涯歷程做題材,故事追溯到佢哋小時候嘅生活,佢哋點樣發展成有今日嘅成就。

 奇蹟。

佢創造咗一個裝有音樂條入面嘅足球,等球員可埋 感覺到足球嘅位置,同埋 增加佢哋對踢波嘅興趣, 亦都幫守門員做咗一個護 面罩。經過一番訓練後, 「PEGASUS」終於正式 比賽喇,條呢場對住正常

小學足球隊嘅比賽之中,

雖然食咗十八蛋,但係佢哋亦 成功咁射入咗第一球,亦成功 咁救出第一球。

值得一提嘅係,日本川崎獨愛的球星王留瑋(佢原名拿武士,係巴西人,後嚟娶咗一個日本老婆,入籍日本,仲改埋名叫王留瑋)仲會「客串出場」,佢嘅「卡通版」將會喺呢套動畫入面露番幾手。

呢套筆者極力推薦嘅動畫,喺嚟緊嘅暑假就會喺亞視推出,無論你係唔係足球 FANS都要留意呀!











ZERO DIVIDE 2

預定96年夏季發售 價格未定

ACT CD-ROM

他們竟在網路空間維持生命!!

勁作《ZERO DIVIDE》終 於回來了! 今次經過大幅的強 化,能實現了每一秒中60幀位 的畫面處理,而各個手掣的反 應速度也提高了很多,令操作 上更加自如。

除此之外,角色的動作方 面也加添了一些新的效果,例 如,角色受到一定的損害的 話,其受到攻擊的裝甲便會碎

裂,真是十分刺激呢!!





▲ 前作中的角色全都登場,而且加上了四個新人 及隱藏角色。



-- 126

VIRTUAL 摔角(暫名)

ACT CD-ROM

ASMIK 預定96年夏季發售 5800円 (預備)

這個遊戲的最大特色就是 共有50位以上的角色登場,招 數也有750招數之多。而且各 種招式流利得幾乎與真實摔角 一樣。

還有,在 VISUAL 方面有 些特別之處,那就是你在玩的 時候,就像電視直播一樣,畫 面視點隨時會切換,讓你從最 舒服的位置觀賞,直接感受摔 角比賽的氣氛。



▲ 選手在使出飛身攻擊時,畫面也自動會切換至最 好的位置。

▼對手倒在地上,但還要將對手站起 繼續對戰,真有真實摔角的味道!



十足十的臨場感,如 直人摔角般展開!



CASMIK. The Man Breeze を開始は開発中のものです

VICTORY ZONE 2

ETC

CD-ROM

SCE 預定96年夏季發售 價格未定

前作是採用多邊形畫面 重現如真實般的彈珠機,受到 很多玩家的稱讚。今作則共有 十四種彈珠機登場,包括廠商 SANKYO 的十一款新舊勁機 以及遊戲原創的三種彈珠機。 而且今作中還有可把你所得的 鐵球貯下的功能。

人紅的彈珠機登場

▶忠實重現真實彈珠機的



ment Inc. C.SANKYO ※画面は開発中のものです

痛快! SLOT 射擊

STG CD-ROM

翔泳社 預定6月14日發售 5000円

這個遊戲中有非常可愛的 敵人登場。敵人分為藍色及紅 色兩種,從上面不斷降下。而 你擊滅的敵人會移動到畫面上 部的箱子之中,集齊到一定數 量的相同顏色的話,便會有獎 金敵人登場,把他擊滅的話便 可得到大量分數。

會 須要百發百中 ▶你未能 貯 在下 面 DEAT 因 的 此敵





■ 還有一個特徵是可聽看到

C.1996 Shoeisha Co., Ltd ※画面は開発中のものです

SPECTRAL TOWER

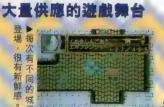
RPG

CD-ROM

IDEA FACTORY 預定96年夏季發售 5800円

這是遊戲的目標是征服五 座古塔。但在中途會不斷出現 厲害的怪物,以及各種陷阱, 就像傳統風格的RPG一樣。

玩家輸入5至8位的數字來決 定主角的特性及能力的配合。 其數額超過100種,真是令人 一新的新系統。





(麻雀戰術) 安藤滿的亞空間殺法

TBG

CD-ROM

J. WING 預定6月發售 5800円

這個遊戲是由專業麻雀高 手安藤滿監修的麻雀遊戲。你 可在這個遊戲中學習安藤先生 所創造的亞空間殺法。另外,

遊戲中設定有各種模式,如安 藤先生的牌技解説、與專業麻 雀高手的對戰及自由對戰等, 好好掌握亞空間殺法吧!



C.J. WING C.WARASHI ※画面は開発中のものです

PS版網球

CD-ROM

NAMCO 預定96年中發售 價格未定

今集NAMCO所推出這個 網球遊戲,最多可以有四位參 加者作對戰。

所有登場人物都採用 3 D

▲食鬼先生也登場!但卻不能 和它對戰唷!

多邊形圖畫來描繪,而玩者可 看到豐富多姿的撰手的幽默動 作,網球場也共有四種供玩者 選擇。



■ 對的演出效果。 中 可 觀 賞 挺

C 1996 NAMCO LTD. 泰画面は開発中のものです

COOL BOARDERS

搖

屁

股

速

滑

行

SPG CD-ROM

VEP SYSTEM 預定 8 月下旬發售 5800円

在日本很流行的滑雪板 你是否想試吓玩玩呢?好簡單 嘅!只不過開動遊戲機就可以

了!本遊戲中設定有四種各式



▲動聽的音樂及開朗的DJ 氣氛急升高潮!

各樣的賽道,你可從不同性能 的滑雪板中,選擇任何一塊, 挑戰從來未有人試滑過的新領 域。



引 靓 女 吧 !!

C 1996 UEP SYSTEMS ALL RIGHTS RESERVED. ※画面は開発中のものです

VEVSOF

真舒

服

榮光的高爾夫球(暫名)

SPG

CD-ROM

5800円 (預定價格) KONAMI 預定5月發售

這個遊戲的背景是以多邊 形圖畫描繪。豐富變化的地 形,加上十分逼真的圖畫,簡 直能令玩家誤會自己是在真正 的高爾夫球場打球呢!遊戲中 設定有四種模式,而其中的一 種模式,最多可供四人一起遊 玩。





▲登場人物各具有不同的 能力,一共有六人。

C 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. 幸画面は開発中のものて

亂馬1/2戰鬥復興期

ACT CD-ROM

小學館 PRODUCTION 預定96年夏季發售 6800円 (預定價格)

不知大家知不知道,超級 紅色漫畫《亂馬1/2》,這次變 為3D對戰格鬥遊戲,在PS 主機上登場了。

在游戲的戰鬥之中, 可觀 賞與漫畫 一樣的演出效果,而 角色們會一邊説話一邊進行戰 鬥,亂馬FAN一定要買唷!







▲游戲中可使 用最大奥義 裡奧義及究極 奧義等各位熟 悉的招式

C 裏橋留美子 小学館・キティ・フジテレビ C1996 小学館フロタクション 東宝 中画面は開発中のもの

量新情報



荒次:喂! CAPCOM 這次發表了不 少新遊戲!

明子: 説到 CAPCOM, 那新遊戲是… **荒次**:就是剛剛在街上登場的對 戰格鬥遊戲《街頭霸王 ZERO 2 》,將移植在 SATURN 和 P S 主 機上再登場!!

明子:沒想到,那非常紅的兩款 遊戲,那麼快……。是真的嗎?

荒次:我從來沒有騙你啊!相信 我就好了。而且在超任主機上也 會登場…… (被明子打斷話)

明子:是《街頭霸王 ZERO》吧? 荒次:你已知道嗎?究竟在那裡 調查的呀!?但 CAPCOM 還有一 款……(又被明子打斷話)

明子:那就是大家很熟悉的動作

遊戲最新作《洛克人8》,在 SAT-URN 和PS主機上隆重登場!

荒次:你真不錯啊!哈哈,但可能 妳不知道CAPCOM 還會出售RPG 吧……(又被打斷話,荒次氣死了)

明子: CAPCOM 的勁RPG,就 是《龍之戰士Ⅲ》呀!更讓我們吃 醫的是竟在PS主機上發售呢!

荒次:你讓我説到底好不好?

明子: CAPCOM 的最新作消息就 到此為止,太累了。

荒次:你,從甚麼時候開始當主持 的呀?

明子: 荒次, 你別再囉唆好不好? 我們還有別的消息要報道的。



《這是 SUN SOFT 的 P S 版新作 《STONE WALKERS》的相片。這 次我們到了3兩張照片。

荒次:好,就讓我來吧!那最新作 是以前在超任主機上發售大受歡迎 的…… (荒次説不出話來)

明子:你怎麼了?那個遊戲是《海 腹川背●旬》,這次移植在PS主 機上,是 XING ENTERTAIN-MFNT唯一的勁作品。

荒次: 我幾乎再沒有信心做這一行 7 0

明子: 別這樣啊, 下一個是甚麼呢?

荒次:沒有了!



▲以中美洲的瑪雅神話題材的冒險遊 戲。遊戲中所發生的情形用動畫片展



▲日本物產的《FORMULA CIRCUS 》,定於PS主機上發售。

ZERO 2》 移河在次 CAPCOM 決定將



▲《街霸 ZERO 2》終於移植到 SATURN 和 PS主機上,可能很多玩家期待已久了吧。以 上的畫面是街機板的。



▲勁作《洛克人》,已經是第 八集了。好像越來越紅呢!



▲CAPCOM 正在開發《街霸 ZERO 2》,這張畫面是開發過程中的一鏡 頭。



▲紅色畫面《釣魚謎日誌》將會在P S主機上登場。釣魚迷不要錯過啊!



SD高達GENERATION—年戰爭記(暫名)

SFC TURBO 專用盒

BANDAI 預定 6 月下旬發售 價格未定

這是以人氣動畫片「機動 戰士高達 | 為題材的模擬遊 戲。

玩家購買高達及查古等人

型兵器,而在各情形中進行任 務,和敵人作戰,滿足過關條 件。若在戰鬥中獲得勝利的 話,也可將自機強化。





◎創通エージェンシー・サンライズ @BANDAI 1996 ※画面は開発中のものです

超人傳說 (暫名)

SFC TURBO 專用盒帶

BANDAI 預定 6 月下旬發售 價格未定

英雄風格的咸蛋超人在這 個遊戲中被描繪得極為可愛。 而你須操作咸蛋超人使出拳 擊、踢擊以及各種必殺招式,

將怪獸們——擊倒,一切操作 十分簡單。你的咸蛋超人會隨 著戰鬥經驗的增加,越來越強 11.0







▲利用 SFC TURBO, 究 竟可玩到甚麼特別的呢?

C円谷フロ CBANDAI 1996 ※画面は開発中のものです。

TBG CD-ROM

SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT 預定5月發售 5800円 (預定價格)

這個脱衣麻雀遊戲中採用 了著名的演員來配音。而在今 集之中,若你勝出的話,就可 從多種角度觀賞那女人脱衣的

樣子。

在游戲中共有三個女主角 供你選擇,你能否看到全部女 人的美麗部份呢?

可與很可愛的





▲故事模式中可享受一種 與別不同的滋味



人是 的會

©1996 SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT ©1996 VARIE * 画面は開発中のものです。

實戰老虎彈珠機必勝法!3

ETC CD-ROM

SAMMY 預定5月24日發售 6800円

這是《實戰彈珠機必殺 法》系列的最新作。你可在這 個遊戲中玩到 SAMMY 工業的 五種最新彈珠機,而且今次攻 略彈珠機中心的實戰模式也經 過大幅強化, 你在火車站附近 或郊外的大型店舖中便可進行 挑戰。



▼你可將中央部份放大來 感受加倍的興奮

©SAMMY 1996 CUNIVERSAL 1995 CYAMASA 1995 COLYMPIA 1995 CTAKASAGO 1995 業画面は開発中のものです

NEW SOFT

PS

撞磚~迪當之逆襲~

ACT

雷池記憶

這個遊戲中竟有一共三百種的舞台,而且設定有四種不同的模式供你遊玩。例如,在故事模式中,你就為了拯救被

強敵人綁架的公主,要過總共二百個舞台並打爆機。另外,也有難度極高的「超上級難度」 可供選擇。

▲在故事模式中可從五個角色。



人,好好利用吧。 用各種武器攻擊敵 成者

C.1996 ISLAND CREATION ※画面は開発中のものです。

P5

VIRTUAL GALLOP騎士道

ACT

. CD-ROM

這是由紅色騎師南井克己 先生監修而製作的動作賽馬遊 戲。你在遊戲中充當騎師,而 在馬匹初次登台至到達六歲的 兩年半個月的期間,參加各地 方的賽馬而賺取獎金。你和你 的馬匹要克服各種困難,贏取 冠軍。

點供你觀赏設有三種視



▲遊戲中可觀賞南井騎師的訪問鏡頭及大比賽的回憶錄。

7 132.0 Second 1360m Second 1

可加強馬匹的能力。

C 1996 ケイパブック C 1996 SUNSOFT ※画面は開発中のものです

PS

SD高達 GALAXIAN (暫名)

STG

CD-ROM

著名的射擊遊戲《GALAXIAN》和SD高達混在一盒遊戲中!!遊戲舞台分別有地上、宇宙及水中,讓你感

受到不同的趣味。還有,若你 擊倒一定數額的敵人,便可掌 握必殺技及出現「盾甲」等四種 道具可使用。



▲若讓敵人逃到後面,它又會 帶援軍反擊過來。



高達合體!!

© 創通エージェンシー・サンライズ C 創通エージェンシー・サンライス・テレビ朝日 C 1979 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©BANDAI 1996 幸画面は開発中のものです。

名射

遊

HARMFUL PARK

STG

CD-ROM

SKY THINK SYSTEM 預定 8 月發售 價格未定

這款是極富有搞笑風格的 橫向捲軸射擊遊戲。你在遊戲 中的目標是阻止因失戀而欺負 女人的迪基拉博士的暴行。而 且這個遊戲以很大的遊樂場為 背景,共有六種舞台供你遊 玩。間中會出現零食型的幽默 武器。





亚高越味的避栗肠為吸门舞台

C 1996 SKY THINK SYSTEM 泰画面は開発中のものです

最新情報





▲高興極了!可能很多人正等待這時 刻吧。PS始終不錯啊!

▼下面是《SOUL EDGE》街機版的 畫面相片,真想看看PS版的!



廠商決定,《 SOUL EDGE 》移植在PS主機上

明子:昨天我在遊戲中心玩過《 SOUL EDGE》唷!而且是大畫面 的那種。

荒次:你近來去遊戲中心去得真 多,真是那麼得閒嗎?

明子:沒有你這麼得閒!



▲BANDAI 預定在PS主機發售的冒險遊戲《謎王》。

荒次:哈哈,你竟然這樣子跟我講 説話?

明子: 奇怪?笑甚麼呀!? 是否收到了甚麼情報呢?

荒次:對呀!你所玩的那個《SOUL DEGE》,將會移植到P S主機上唷!!

明子:真的!?

荒次:我不騙你,還有一款,由 BANPRESTO 在PS主機上發售 的《VIRTUA PET(暫名)》,就是 可在遊戲中飼養狗和貓的模擬遊 戲。你要佩服我呀!

明子:我衷心佩服你,但可否讓我 為你買點好吃的東西,出去一下。 荒次:好的,嗯!?她那麼快樂, 可能又是去打機了!!

NO

「遊戲獎門人」新一期的抽獎遊戲 又開始了! 今期五款特選禮物亦一一展 現在你眼前,要得到這些禮物,直係唔 駛諗咁多,快啲寄信來參加抽獎喇!

二等學

閃燈咸蛋超人公仔一個

無論是吉田、太郎,抑或 亞香,你都會統稱為咸蛋 超人;一見到他們心口那 盏紅燈閃閃吓,就知道又 到超人最危險的時間了!

名額三個



四等變

少年街霸2海報

在截稿前一刻,收到CAPCOM 送出二十張少年街霸2的精美大 海報,能夠趕及第一時間送俾大 家。少年街霸2在先前的試玩 時,相信大家都已經體驗到這個 遊戲的勁度了,到正式出街時, 必定再起風雲。

Sponsored by

CAPCOM (ASIA) Co., Ltd.

名額二十個



有獎等你攞!

只需填妥下面的抽獎表格並貼在信封底,連同一個貼有 \$1.2 郵票的回郵信封,寄來荃灣海盛路9號有線電視大廈 30 樓《 Game 通信》之「遊戲獎門人」收,即有資格參加抽獎!

截止日期:五月三日

「遊戲獎門人」抽變遊戲 急加赛格

姓名:	年龄:
身份證號碼:	性別:
地址:	
電話:	GT9608-MA

一等變

新SD戰國傳 轟天頑駄無

BB戰士模型一盒

具有豪 基 裝 備 , 並 日 裝 置 強力武器轟天炮, 是各個 BB戰士中威力最強的其 中一款模型。

Sponsored by

BANDAI (ASIA) Co., Ltd.



名額一個

三等變

Fighting Vipers 精美方型布巾

Fighting Vipers 這款最 新立體多邊形格鬥游戲 得到大家喜歡,相信這 塊 Fighting Vipers 方型 布巾亦是你很想得到 的。



安慰獎

Hudson Soft 燙畫一套三 張,包括一向受歡迎的炸彈 人、射擊遊戲「Vertical Force 以及 Hudson Soft的 招牌蜜蜂標誌,將會在抽出 一至四等獎各幸運兒之後, 我們會在落空的讀者中,抽 出五十名安慰獎,各人奉送 這款燙畫一套。

Sponsored by **HUDSON SOFT**



在《 Game 通信》 1996 No. 5 及 No. 6 的「遊戲獎門人」抽獎遊戲中,三項禮 物亦已名花有主,得獎名單公佈如下:

卡美拉機動模型一個(名額兩個)得獎者: Lam Toi Wai, 葉俊賢。

太空海盜戰艦模型一盒(名額三個)得獎者: Lai Chi Ho,Mok Ka Shing,楊子華。

Gundam 模型一盒(名額三個)得獎者: Choi Ko Wang,鄭家傑,康志豪。 以上各得獎讀者將會收到通知信,並安排在指定時間內到本刊領取獎品。



